チュンソフト編

CHUN SOFT

OFFICIAL PERFECT GUIDE

不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参! for Windows

公式パーフェクトガイド

奥義の書

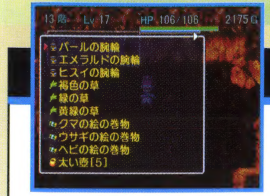
～天輪国～

其処は豊かなる自然と　豊饒なる土地に恵まれし
安穏な生活が約束された地
よもやその地に危機が訪れようなど
いかに想像できようか
醜し悪花と　忌まわしき災いの毒に苦しみ喘ぐ村人を
我こそが救済せんと　ひとりの乙女が立ち上がる
これより三国に名を轟かす白眉になる兆し持つ
紅色の髪が凛々しい孤高の風来人
女剣士アスカがいざ参る

ミナモ見参!? その壱

薫衣螢雪

風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参! for Windows
公式パーフェクトガイド 奥義の書



未識別アイテムの判別法

←放っておくと所持アイテムの一覧がまっ黄色に染まってしまうぞ。

上級のダンジョンに進むと、アイテムはほとんどが未識別状態になってくる。武器・盾、草や巻物はすぐ識別状態にできるからまだ良いが、腕輪、杖、壺は使っても識別状態にはならない。その効果から自分で判断するしかないのだ。下の表を参考にして、早期判別を心掛けよう。

腕輪

手順① 装備してみる

装備して現れた効果	腕輪の名前
遠くのモンスターやアイテムの位置がわかった	透視の腕輪
拾ったアイテムが識別された	識別の腕輪
ちからが３ポイント上がった	ちからの腕輪
ワナが見えるようになり、しかも拾える	ワナ師の腕輪
ワナが見えるようになったが、拾えない	よくみえの腕輪
[氣ゲージ]が出現した	気力の腕輪

手順② アイテムを投げてみる

腕輪を装備してアイテムを投げてみて現れた効果	腕輪の名前
アイテムがどこまでも飛んで行く	遠投の腕輪
アイテムが壁に当たった時に曲がる	まがりの腕輪
アイテムが必ず相手に当たる	百発百中の腕輪

手順③ 移動してみる

腕輪を装備して移動してみたときの効果	腕輪の名前
水面を歩くことができる	通過の腕輪
歩いているだけで経験値を得られる	しあわせの腕輪
行動しても満腹度が減らない	ハラヘラズの腕輪
満腹度の減りが早い	ハラヘリの腕輪
HPの自然回復が早い	いやしの腕輪
隣接してもモンスターが覚醒しない	とうぞくの腕輪
壁の中も水の上も自由に移動できる	パコレプキンの腕輪

手順④ 戦ってみる

腕輪を装備して戦ってみたときの効果	腕輪の名前
アイテムがサビなくなる	サビよけの腕輪
たまに攻撃が会心の一撃になる	会心の腕輪
たまに受けるダメージが痛恨の一撃になる	痛恨の腕輪
アイテムが呪われなくなる	呪いよけの腕輪
混乱しなくなる	混乱よけの腕輪
攻撃を受けたときに隣のモンスターがダメージを受けた	うけながしの腕輪
受けるダメージが3/4になった	まもりの腕輪
絶対に眠らない	ねむらずの腕輪
装備が勝手にはずれたりしない	必着の腕輪
ダメージを受けたらワープした	たかとびの腕輪
ドレイン系の攻撃が無効化されている	ドレインよけの腕輪
倒されたが、復活した	身代わりの腕輪
壊れたときに良いことが起こった	ねがいの腕輪
ここまでで該当項目がない	値切の腕輪

杖

手順① モンスターに杖を振ってみる

杖を振って現れた効果	杖の名前
振った相手を吹き飛ばした	ふきとばしの杖
振った相手のレベルを上げた	しあわせの杖
振った相手のレベルを下げた	不幸の杖
振った相手がアスカになった	身がわりの杖
振った相手との場所が入れ替わった	場所替えの杖
振った相手が金縛りになった	かなしばりの杖
振った相手が階段の上に移動した	一時しのぎの杖
振った相手が自分と同じダメージを受けるようになった	痛み分けの杖
振った相手に封印マークがついた	封印の杖
振った相手のスピードが遅くなった	鈍足の杖
振った相手が透明になった	とうめいの杖
振った相手のHPが1/4になった	クォーターの杖
振った相手のスピードが倍になった	倍速の杖
振った相手を自分の前まで引き寄せた	引きよせの杖
振ったら火柱が立った	火ばしらの杖
振ったら正面にいかずちが発生した	いかずちの杖
振った相手のHPが100回復した	回復の杖
振った相手に10のダメージを与えた→壁が掘れた	トンネルの杖
振った相手の攻撃が常に空振りになった	からぶりの杖
振ったら正面の5マスに５体のモンスターが出現した	けものみちの杖
何も起こらなかった	転ばぬ先の杖
振った相手の頭上に爆弾マークがついた	ばくだんの杖
振った相手のHPと、自分のHPが入れ替わった	入れ替えの杖
振った相手がイカリ状態になった	イカリの杖
振った相手がイカリ状態になり、スピードが速くなった	オオイカリの杖

壺

手順① 「入れる」コマンドを入力

壺にアイテムを入れてみたときの効果	壺の名前
アスカが壺の中に入った	やりすごしの壺
「水を汲んだ」もしくは「汲めなかった」と表示された	水がめ

手順② 未識別のアイテムを入れてみる

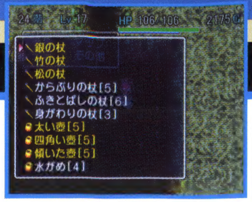
未識別のアイテムを入れてみたときの効果	壺の名前
「出す」コマンドがある	保存の壺
アイテムが識別された	識別の壺
HPが全回復した	回復の壺
アイテムがなくなった→割ったら落とし穴が発生	底抜けの壺
アイテムがなくなった→割っても何もおこらない	倉庫の壺
アイテムが別のアイテムに変わった	変化の壺
アイテムが祝福された	祝福の壺
手が抜けなくなった	手封じの壺
そのアイテムの買取価格分のギタンになった	換金の壺

手順③ 識別済の武器や盾を入れてみる

識別済みの武器や盾を入れたときの効果	壺の名前
修正値が＋１された	強化の壺
修正値が－３された	弱化の壺
ここまでで該当する項目がない	合成の壺

杖 壺 売買価格早見表

残り使用数というものが杖と壺にはあり、それによって売り買いするときの値段も変わってくる。だが、逆にそれぞれの値段を知っていれば、残量と値段を照らし合わせて未識別状態を判別することも可能だ。



店での販売価格

杖の価格

アイテム名	基本価格	価値	残量(0)	残量(1)	残量(2)	残量(3)	残量(4)	残量(5)	残量(6)
ふきとばしの杖	500	5	500	525	550	575	600	625	650
場所替えの杖	800	5	800	840	880	920	960	1000	1040
痛み分けの杖	800	5	800	840	880	920	960	1000	1040
引きよせの杖	800	5	800	840	880	920	960	1000	1040
けものみちの杖	800	5	800	840	880	920	960	1000	1040
ばくだんの杖	800	5	800	840	880	920	960	1000	1040
入れ替えの杖	800	5	800	840	880	920	960	1000	1040
イカリの杖	800	5	800	840	880	920	960	1000	1040
回復の杖	800	10	800	880	960	1040	1120	1200	1280
転ばぬ先の杖	1000	5	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
かなしばりの杖	1200	5	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
一時しのぎの杖	1200	5	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
鈍足の杖	1200	5	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
身がわりの杖	2000	5	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
封印の杖	2000	5	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
とうめいの杖	2000	5	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
クォーターの杖	2000	5	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
いかずちの杖	2000	5	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
トンネルの杖	2000	5	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
倍速の杖	2000	10	2000	2200	2400	2600	2800	3000	3200
火ばしらの杖	2500	5	2500	2625	2750	2875	3000	3125	3250
からぶりの杖	2500	5	2500	2625	2750	2875	3000	3125	3250
オオイカリの杖	2500	5	2500	2625	2750	2875	3000	3125	3250
しあわせの杖	3000	5	3000	3150	3300	3450	3600	3750	3900
不幸の杖	3000	10	3000	3300	3600	3900	4200	4500	4800

壺の価格

アイテム名	基本価格	価値	残量(0)	残量(1)	残量(2)	残量(3)	残量(4)	残量(5)	残量(6)
回復の壺	1000	5	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
弱化の壺	1000	5	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
水がめ	1000	5	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
保存の壺	1200	5	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
換金の壺	1200	5	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
識別の壺	1500	5	1500	1575	1650	1725	1800	1875	1950
変化の壺	1500	5	1500	1575	1650	1725	1800	1875	1950
やりすごしの壺	2000	5	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
底抜けの壺	2000	5	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
手封じの壺	2000	5	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
倉庫の壺	3000	5	3000	3150	3300	3450	3600	3750	3900
合成の壺	4000	5	4000	4200	4400	4600	4800	5000	5200
祝福の壺	5000	5	5000	5250	5500	5750	6000	6250	6500
強化の壺	15000	5	15000	15750	16500	17250	18000	18750	19500

店での買取価格

杖の価格

アイテム名	基本価格	価値	残量(0)	残量(1)	残量(2)	残量(3)	残量(4)	残量(5)	残量(6)
ふきとばしの杖	200	5	200	210	220	230	240	250	260
場所替えの杖	400	5	400	420	440	460	480	500	520
痛み分けの杖	400	5	400	420	440	460	480	500	520
鈍足の杖	400	5	400	420	440	460	480	500	520
引きよせの杖	400	5	400	420	440	460	480	500	520
けものみちの杖	400	5	400	420	440	460	480	500	520
ばくだんの杖	400	5	400	420	440	460	480	500	520
入れ替えの杖	400	5	400	420	440	460	480	500	520
イカリの杖	400	5	400	420	440	460	480	500	520
回復の杖	400	10	400	440	480	520	560	600	640
封印の杖	500	5	500	525	550	575	600	625	650
転ばぬ先の杖	500	5	500	525	550	575	600	625	650
かなしばりの杖	600	5	600	630	660	690	720	750	780
一時しのぎの杖	600	5	600	630	660	690	720	750	780
身がわりの杖	1000	5	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
とうめいの杖	1000	5	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
クォーターの杖	1000	5	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
いかずちの杖	1000	5	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
トンネルの杖	1000	5	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
倍速の杖	1000	10	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600
火ばしらの杖	1200	5	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
からぶりの杖	1200	5	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
オオイカリの杖	1200	5	1200	1260	1320	1380	1440	1500	1560
しあわせの杖	1500	5	1500	1575	1650	1725	1800	1875	1950
不幸の杖	1500	10	1500	1650	1800	1950	2100	2250	2400

壺の価格

アイテム名	基本価格	価値	残量(0)	残量(1)	残量(2)	残量(3)	残量(4)	残量(5)	残量(6)
回復の壺	500	5	500	525	550	575	600	625	650
弱化の壺	500	5	500	525	550	575	600	625	650
水がめ	500	5	500	525	550	575	600	625	650
保存の壺	600	5	600	630	660	690	720	750	780
換金の壺	600	5	600	630	660	690	720	750	780
識別の壺	750	5	750	787	825	862	900	937	975
変化の壺	750	5	750	787	825	862	900	937	975
やりすごしの壺	1000	5	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
底抜けの壺	1000	5	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
手封じの壺	1000	5	1000	1050	1100	1150	1200	1250	1300
倉庫の壺	1500	5	1500	1575	1650	1725	1800	1875	1950
合成の壺	2000	5	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
祝福の壺	2000	5	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600
強化の壺	7500	5	7500	7875	8250	8625	9000	9375	9750

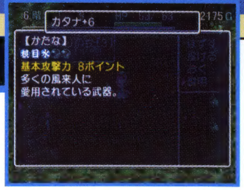
杖と壺／価格の方程式

$$\text{基本価格} + (\text{基本価格} \times \text{価値} \times \text{残量} \div 100)$$

左の公式に各数値を当てはめれば、残量数が増えても値段が割り出せるぞ。ちなみに左の公式をもっとわかりやすくすると、基本価格に「価値%×残量」を足してやればいい。価値５で残量２なら、10%増しということだ。

アイテムの印一覧表

印には、武器について効果を発揮するものと、盾について効果を発揮するものがある。例えば同じアイテムを異種合成の材料に使うにしても、武器に付けるのと盾に付けるのとでは、全然効果が変わってしまうということを覚えておこう。そしていざ合成をする際には、ここの一覧表をよく見比べて、作りたい武具の方向性をしっかり定めることが大切だ。



⬆スロット数をよく考えて、失敗しないように合成を楽しもう。

●武器につく印

印	合成アイテム	印の効果
竜	ドラゴンキラー	ドラゴンタイプに1.5倍のダメージを与える。16個合成すると7倍になる。
仏	成仏のカマ	ゴーストタイプに1.5倍のダメージを与える。 16個合成すると7倍になる。
堀	つるはし	壁を掘れる。100回くらい掘ると壊れる。
サ	サトリのつるはし	壁を掘れる。いくら掘っても壊れない。
必	必中の剣	攻撃が外れなくなる。
会	ミノタウロスの斧	1/4の確率で会心の一撃が出る。「会心の腕輪」と組み合わせると5/8の確率になる。
三	妖刀かまいたち	前方三方向に攻撃できる。
目	1ツ目殺し	一つ目タイプに1.5倍のダメージを与える。16個合成すると7倍になる。
ド	ドレインバスター	ドレインタイプに1.5倍のダメージを与える。16個合成すると7倍になる。
に	にぎりへんげの剣	敵を倒すと19/100の確率でおにぎりになる。6個合成すると100%の確率になる。
ケ	ケンゴウのカタナ	1/2の確率で敵の武器を弾き飛ばす。弾き飛ばしても敵の強さに影響はしない。
捨	使い捨ての剣	敵を攻撃すると剣の強さが1減る。
龍	龍神剣	ドラゴンタイプに2倍のダメージを与える。16個合成すると10倍になる。
月	三日月刀	爆弾タイプに1.5倍のダメージを与える。16個合成すると7倍になる。
銭	ガマラのムチ	敵を倒すと1/16の確率でギタンになる。16個合成すると100%(16/16)の確率になる。
金	金の剣、メッキの巻物	錆びない。
回	回復の剣	モンスターにあたえたダメージの 1/3の量 自分のＨＰが回復する。
水	マリンスラッシャー	水中の敵に攻撃できる。水中タイプに1.5倍のダメージを与える。16個合成すると7倍になる。
車	車輪のやいば	敵に投げて当てても無くならない。
背	背水の剣	ＨＰが1/10になると必ず会心の一撃になる。
根	根性の竹刀	振ると100回ごとくらいに力の種と同じ効果。2個つけると50回、16個つけると7回で上がる。
衰	衰弱の枝	攻撃した敵のちからを下げ、徐々にダメージを与える。
扇	鉄扇	装備すると防御力が3上がる。16個つけると48上がる。
木	木づち	ワナを叩き潰せる。100回くらい潰すと壊れる。
か	かつおぶし	かじると満腹度が30%回復する。剣の強さも1減る。
火	火炎草，ドラゴン草	HPが最大（満タン）の時に剣を振ると炎が出てはなれた敵を攻撃できる。重ねがけ有効。
薬	薬草	攻撃するごとにHPが2回復する。 16個つけると30回復する。
弟	弟切草	攻撃するごとにHPが4回復する。16個つけると55回復する。
ち	ちからの種	武器の強さ（基本値）が2上がる。16個つけると32上がる。
不	不幸の種	武器の強さ（基本値）が10下がる。16個つけると85下がる。
超	超不幸の種	攻撃するたびに自分のレベルが1下がる。16個つけると16下がる。
幸	しあわせ草	モンスターを倒した時にもらえる経験値が1.1倍になる。 16個つけると5.2倍になる。
天	天使の種	モンスターを倒した時にもらえる経験値が1.5倍になる。 16個つけると5.8倍になる。
命	命の草	「回復の剣」を作るためだけの印。単体では何の役にも立たない。
眠	バクスイの巻物	攻撃すると 1/8 の確率で相手が眠る。
祓	おはらいの巻物	この印をつけた武器が呪われなくなる。
識	識別の巻物	見えない敵を攻撃すると見えるようになる。
帰	引き上げの巻物	これを持って倒れても持ち帰れる。その効果が発動すると この印は消える。
飯	食料系	モンスターを倒すと 1/32 でおにぎりを落とす。「まずそうなおにぎり」は対象外。
銀	銀の矢	壁の中にも攻撃できるようになる。この印がついた武器を投げると遠投状態になる。
壊	ー	ワナを壊しても武器が壊れなくなる。※ネットショップやプレゼント等で入手可能。

●盾につく印

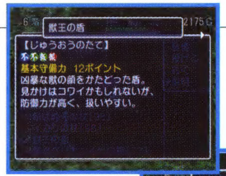
印	合成アイテム	印の効果
皮	皮の盾	通常腹の減るターン数が10だが1つつけると 20ターンに1減るようになる。
竜	ドラゴンシールド	炎のダメージを50%にする。16個重ねると10%になる。
バ	バトルカウンター	敵の隣接攻撃のダメージを33%返す。16個重ねると100%返す。
重	重装の盾	腹減り速度が2倍になる。ハラヘリの腕輪と一緒に装備すると腹減り速度は3倍になる。
山	やまびこの盾	杖魔法をはね返す。
見	見切りの盾	隣接攻撃を避けやすくなる。
捨	使い捨ての盾	敵の攻撃を受けると強さが-1される。
爆	地雷ナバリの盾	爆発系のダメージを50%にする。16個重ねると10%になる。
ト	トドの盾	持っているアイテムを盗まれなくなる。
サ	サトリの盾	腹が減らなくなる。装備した瞬間最大満腹度が1になる。
身	身かわしの盾	横から飛んできたもの(アイテムなど)を高確率で避ける。
銭	ガマラの盾	喰らったダメージの10%分ギタンがもらえる。16個重ねると58%分もらえる。
幸	しあわせの盾	ダメージの20%の経験値がもらえる。16個重ねると200%の経験値がもらえる。
う	うろこの盾	毒を受けなくなる。
金	金の盾、メッキの巻物	錆びない。
祭	おまつりの盾	仲間が1人増えるたびに10防御力が上がる。
不	不動の盾	場所を強制移動されなくなる。腹減り2倍。
ゴ	ゴムバンの盾	エレキ系のダメージを受けなくなる。
正	正面戦士の盾	正面からの攻撃に対しては防御力が2倍になり、それ以外からの攻撃には防御力『0』の2倍ダメージを喰らう。
丼	どんぶりの盾	ダメージを喰らうと満腹度が1上がる。16個重ねると15上がる。
火	火炎草，ドラゴン草	炎ダメージを10%軽減させる。16個つけると50%軽減させる。
薬	薬草	攻撃をうけるとHPが2回復する。16個つける30回復する。
弟	弟切草	攻撃をうけるとHPが4回復する。16個つける55回復する。
命	命の草	盾の強さ（基本値）が3上がる。16個つけると48上がる。
不	不幸の種	盾の強さ（基本値）が3下がる。16個つけると48下がる。
超	超不幸の種	攻撃を喰らうとレベルが1下がる。16個つけるとレベルが16下がる。
幸	しあわせ草	攻撃を喰らったダメージの15%の経験値がもらえる。16個つけると150%分もらえる。
天	天使の種	攻撃を喰らったダメージの40%の経験値がもらえる。16個つけると400%分もらえる。
消	毒消し草	毒をうけなくなる。
眠	バクスイの巻物	攻撃してきた敵を1/16の確率で5ターン眠らせる。16個つけると1/1の確率になる。
祓	おはらいの巻物	この印をつけた盾が呪われなくなる。
識	識別の巻物	攻撃してきた者の姿が見えるようになる。
帰	引き上げの巻物	これを持って倒れても持ち帰れる。その効果が発動すると この印は消える。
飯	食料系	攻撃を喰らうと1/16の確率で自分が5ターンおにぎりになる。「まずそうなおにぎり」は対象外。
銀	銀の矢	投げると遠投。
返	ー	跳んできたアイテムをはね返す。

●印の色

印のグラフィックは3種類に色分けされている。これはつまり、その材料となったアイテムが、合成される前はどんな種類のアイテムだったのかを表している。例えば、盾につけられる「不」の印のうち、青い色地のものは「不動の盾」、緑の色地のものは「不幸の草」を表す。ここから印の効果の方も推測が可能になってくる。

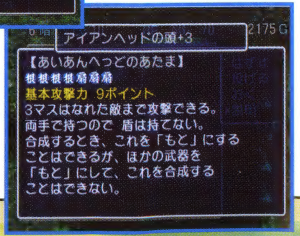
青 武器・盾
緑 草・種
赤 巻物

色は上記の3タイプだ。これ以外の特殊な例として、おにぎり系の印は緑、矢系は赤になっている。



⬅これが「不動の盾」「不幸の草」「大きなおにぎり」「銀の矢」を合成した「獣王の盾」だ。間違ってもこんな合成はしないように。

➡実用的なものから趣味的なものまで、合成の仕方は実にさまざま。



●印の値段

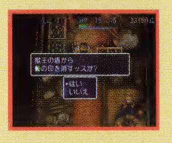
印にも値段が存在する。印がついた武具は、その分だけ割増になる。

⬅基本的には印をつけた武具を売ったり買ったりはしないが、どうしてもギタンが欲しい時もある。

印	元のアイテム	買う時	売る時
武器につく印の値段			
捨	使い捨ての剣	500	250
か	かつおぶし	1000	500
堀	つるはし	1800	900
木	木づち	1800	900
扇	鉄扇	1800	900
目	1ツ目殺し	2000	1000
仏	成仏のカマ	2000	1000
竜	ドラゴンキラー	2000	1000
ド	ドレインバスター	2000	1000
ケ	ケンゴウのカタナ	2000	1000
水	マリンスラッシャー	2000	1000
月	三日月刀	2000	1000
会	ミノタウロスの斧	2200	1100
衰	衰弱の枝	2600	1300
銭	ガマラのムチ	3200	1600
金	金の剣	3400	1700
根	根性の竹刀	3400	1700
背	背水の剣	3800	1900
必	必中の剣	4000	2000
に	にぎりへんげの剣	5000	2500
龍	龍神剣	5000	2500
車	車輪のやいば	5000	2500
三	妖刀かまいたち	6000	3000
回	回復の剣	6000	3000
サ	サトリのつるはし	18000	9000
不	不幸の種	0	0
超	超不幸の種	0	0
命	命の草	600	300
火	火炎草，ドラゴン草	1200	600
ち	ちからの種	1800	900
飯	食料系	500	250
壊	ー	10000	5000
盾につく印の値段			
重	重装の盾	400	200
捨	使い捨ての盾	500	250
バ	バトルカウンター	1000	500
祭	おまつりの盾	1400	700

印	元のアイテム	買う時	売る時
丼	どんぶりの盾	1800	900
爆	地雷ナバリの盾	2000	1000
竜	ドラゴンシールド	2000	1000
銭	ガマラの盾	2000	1000
正	正面戦士の盾	2000	1000
皮	皮の盾	2400	1200
う	うろこの盾	2400	1200
ゴ	ゴムバンの盾	2400	1200
幸	しあわせの盾	2500	1250
不	不動の盾	3200	1600
金	金の盾	3400	1700
ト	トドの盾	4000	2000
サ	サトリの盾	5000	2500
見	見切りの盾	8000	4000
山	やまびこの盾	10000	5000
身	身かわしの盾	10000	5000
不	不幸の種	794	200
命	命の草	1800	900
火	火炎草，ドラゴン草	2000	1000
消	毒消し草	2400	1200
超	超不幸の種	5963	2000
飯	食料系	600	300
返	ー	9800	4900
値段が共通の印			
薬	薬草	1000	500
弟	弟切草	2000	1000
幸	しあわせ草	2500	1250
天	天使の種	5000	2500
眠	バクスイの巻物	1600	800
識	識別の巻物	1800	900
祓	おはらいの巻物	2000	1000
帰	引き上げの巻物	2500	1250
金	メッキの巻物	3000	1500
銀	銀の矢	1800	900

⬆腕輪に「風魔石」を合成すると壊れなくなる。



⬆失敗したらかじ屋で外しちゃえばいいのだ。

合成よもやま話

このゲームにおける、最高にして最強の合成ツール「怪盗ペリカンの箱」。これをひとつ持っているだけで、いつでもどこでもいくつでも、合成し放題である。ただ、ペリカンロボからアイテムを取り出すためには「転ばぬ先の杖」で転ばせる必要がある。そのまま箱に戻してしまうとアイテムが消えるので注意しよう。

風来のシレン外伝
女剣士アスカ見参!
for Windows
公式パーフェクトガイド
奥義の書

風来のシレン外伝
女剣士アスカ見参！
for Windows
公式パーフェクトガイド
奥義の書
もくじ

第一章 基本システム篇 007

ゲームメニューガイド 008
キャラクターガイド 010
タウンガイド 018
通信システムガイド 020
全ダンジョン共通基本テクニック 024

第二章 ダンジョン攻略篇 035

天輪国初級 036
●階層別必勝法 038
●ケースバイケース・テクニック 039
●入手アイテム一覧 040
●モンスター出現分布図／ワナ出現分布図 041
天輪国上級 042
●階層別必勝法 044
●ワナ出現分布図 045
●入手アイテム一覧 046
●モンスター出現分布図 047
攻略フローチャート 049
鋼賀の隠し穴 052
●階層別必勝法 054
●ケースバイケース・テクニック 056
●モンスター出現分布図 058
●ワナ出現分布図 060
ドラスの試練 062
●階層別必勝法 064
●ケースバイケース・テクニック 068
●入手アイテム一覧 070
●ワナ出現分布図 071
●モンスター出現分布図 072
ブフーの試練 076
●階層別必勝法 078
●ケースバイケース・テクニック 082
●ワナ出現分布図 083
●入手アイテム一覧 084
●エレキ箱用回路一覧 085
●オールエレキ箱リスト 086
●モンスター出現分布図 096
ムラドの試練 100
●全50問解説 101
カカ・ルーの試練 120
●階層別必勝法 122
●ケースバイケース・テクニック 126
●ワナ解説 128
●入手アイテム一覧 130
●ワナ出現分布図 131
●モンスター出現分布図 132
ギトーの試練 134
●階層別必勝法 136
●ケースバイケース・テクニック 138
●入手アイテム一覧／ワナ出現分布図 140
●モンスター分布図 141
クロンの試練 142
●階層別必勝法 144
●ケースバイケース・テクニック 148
●秘技リスト 150
●入手アイテム一覧 156
●ワナ出現分布図 157
●モンスター出現分布図 158
リーバの試練 162
●階層別必勝法 164
●ケースバイケース・テクニック 166
●入手アイテム一覧 168
●ワナ出現分布図 169
●モンスター出現分布図 170
星華の大筒 172
●階層別必勝法 174
●ケースバイケース・テクニック 178
●入手アイテム一覧 180
●ワナ出現分布図 181
●モンスター出現分布図 182
白蛇島 190
●階層別必勝法 192
●ケースバイケース・テクニック 196
●入手アイテム一覧 198
●ワナ出現分布図 199
●モンスター出現分布図 200
裏白蛇島 204
●階層別必勝法 206
●ケースバイケース・テクニック 210
●入手アイテム一覧 212
●ワナ出現分布図 213
●モンスター出現分布図 214

第三章 データ篇 221

オールモンスターズリスト 223
オールアイテム完全リスト 242
オールワナ完全リスト 264
索引 268

第四章 チュンソフトインフォメーション 273

COLUMN

「アスカ見参！」の新要素 034
モンスターハウスに勝つために 048
ランダム効果を持つアイテムたち 060
アスカのレベルアップについて 061
乙女の散り様　その壱 070
武具の共鳴 071
乙女の散り様　その弐 130
白紙の巻物を使った識別テクニック 157
全村全景 184
シナリオアイテム 189
乙女の散り様　その参 199
鍛錬の押入 218
レアアイテムと特殊合成 220

INTRODUCTION

とある国に　川を流れる毒に苦しめられる里があった……
そこに偶然か必然か
風来人アスカと語りイタチのコッパが居合わせる……

また　ひとり
旅の神クロンに導かれ
運命の神リーバに未来を託す
うら若き風来人が旅に出る

アスカと呼ばれる
まだ年端もいかぬ　麗しき乙女は
訪れた山深き里と
忍びの者との奇遇な邂逅により
真実を見極める旅に出る

「女だから」は言い訳にならない
「女だから」を理由にしたくない
ただ純粋に前を向き　上を目指す
ひとりの剣士が旅に出る

不思議のダンジョンの心得

「不思議のダンジョン」とは何か？　もし君が不思議のダンジョンシリーズ未経験の初心者なら、まずそれについて知っておくことが大原則となる。ここで挙げた心得を胸に、いざ不思議のダンジョンへ出陣だ！

一つ、再び同じダンジョンには出会えぬと心得るべし!!

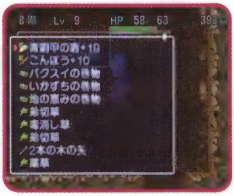
このシリーズの最大の特徴とも言える、マップ自動生成システム。これにより、同じダンジョンでも入るたびに地形が変わってしまう。ダンジョン階層には、ランダムダンジョンやシャッフルダンジョンなどのタイプがあり、イベントなどの固定マップや町マップ以外は、すべて未知の階層になるのである。

←ランダムダンジョンは地形を変化させることが可能。

←シャッフルダンジョンは地形を変化させられない。

一つ、道具・敵・ワナが存在すると心得るべし!!

ダンジョン内には、アイテムやモンスターが配置されている。その種類と配置は、マップと同じようにランダムに変化するのだ。落ちているアイテムを拾い、ワナを回避し、モンスターを倒しながら、より深層へと攻略していくのが最もオーソドックスな戦い方になる。それぞれの役割をきちんと覚えておこう。


←アイテムもモンスターも、もの凄い数の種類がある。

←ワナの配置も毎回違うので、細心の注意を払おう。

一つ、珍しき部屋が存在すると心得るべし!!

階層内の部屋にもさまざまなタイプがある。ノーマルな部屋もあれば、水や溶岩に囲まれた部屋もある。特に特殊なのが、「店」と「モンスターハウス」だ。店の部屋では、床に値段付きのアイテムが置いてあり、ギタンを支払うことによってアイテムを得られる。モンスターハウスはその名の通り、モンスターの巣なのだ。

←アイテムを拾うと店主が出口を塞いでしまう。

←モンスターも多いが、ワナやアイテムも多い。

一つ、すべての行動はターン制であると心得るべし!!

自分キャラが1つの行動を取ってから次にまた行動を行なうまでの間隔を1ターンとし、ダンジョン内での約9割方の行動はこれに準じるのが「不思議のダンジョン」のルールだ。行動速度などの要素も踏まえた上でこのターン制を把握できなければ、不思議のダンジョンを制することは到底できないだろう。

←倍速や鈍足状態では1ターンに1行動とは限らない。

←どうすれば先制攻撃ができるか、よく考えよう。

第一章 基本システム篇

第一章 基本システム篇 —— 007

ゲームメニューガイド 008

キャラクターガイド 010

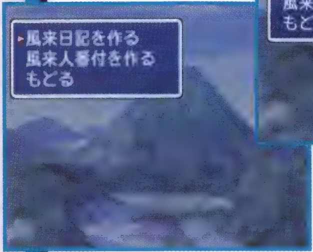
タウンガイド 018

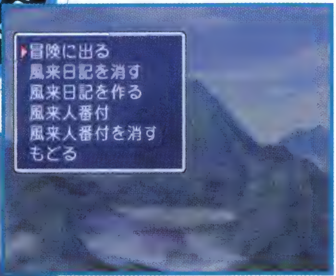
通信システムガイド 020

全ダンジョン共通 基本テクニック 024

GAME MENU GUIDE ★ ゲームメニューガイド

ゲームを起動してから冒険に出るまでの手順を紹介する。これから何十、何百時間（？）もかけてゲームを楽しむのだから、初めの一歩を踏み外さないようにしよう。





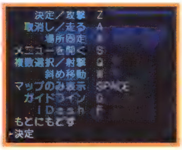
⬆⬅左の画面は、まだ何も登録されていない状態のタイトルメニューだ。「風来日記」を作成して初めて、右の画面メニューになり、冒険が始められる。

●タイトルメニュー

ゲームを始めると、まずは何も登録されてないタイトルメニューが表示される。冒険に出るには、まず最初に「風来日記」を作らなければならないので、まずは作成しよう。このとき作ったデータを使ってずっとプレイしていくのだから、適当な気持ちでやっていると後で泣きを見ることになる。しっかり確実に目標を定めていき、冒険へと繰り出そう。

●風来日記を作る

ここでは、「風来日記」の作り方を順を追って見ていこう。やり方は至って簡単。作る場所と、自分のキャラの名前、各種の設定を決めるだけで「風来日記」が作成される。

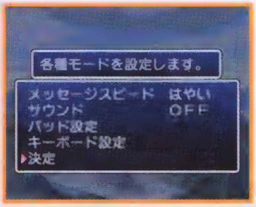


ココは押さえよう

⬅キーボード設定を選ぶと操作キーの確認ができる。ゲーム中でも見られるので、何度も確認して覚えよう。

⬆タイトルメニューで「風来日記を作る」を選ぶとこの画面になる。セーブデータは2つまで作れるぞ。

⬆データの作成箇所を選ぶと、いよいよ主人公キャラの名前を決める画面になる。ひらがな、カタカナ、英数字、漢字を4文字まで使える。

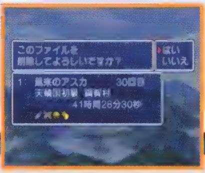


⬆名前が決まったらあとは設定だ。メッセージ速度やサウンド、操作系統の設定を確認。決定したら冒険が始まる。

●風来日記を消す／風来人番付を消す

あまり説明の必要はないかもしれないが、このコマンドを選ぶと、その時までにそのデータでプレイしてきた履歴がすべて消えてしまう。本当に消してもいいのかよく確認しよう。

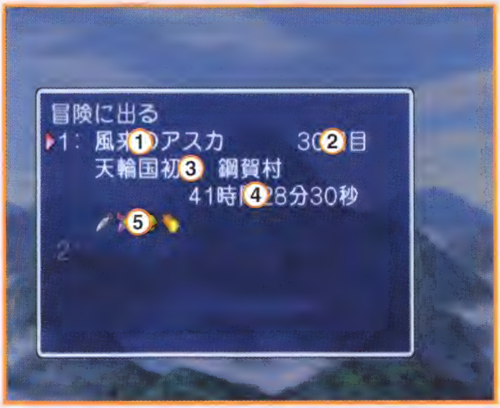
⬇消したデータは二度と戻らない。うっかりミスで消さないように細心の注意を払おう。



名前はマジメに付けましょう

➡一度付けた名前はデータそのものを消さない限り有効だ。後悔しないよう、ちゃんとした名前を付けること。

➡「冒険の続きから」は最後にセーブをした場所から、「十六夜の里から」と「八神楽の森から」は、主人公がダンジョンで倒れて村に戻ってきた状態と同じ。



① 名前

「風来の○○」という、自分のキャラクター名が表示される。

② 冒険の回数

このデータを使って何回ダンジョンに冒険に行っているかを表示。

③ 現在地

自分キャラが現在どこに存在しているかを示している。

④ プレイ時間

このデータを使った、これまでの総プレイ時間を秒単位で表示。

⑤ クリアアイコン

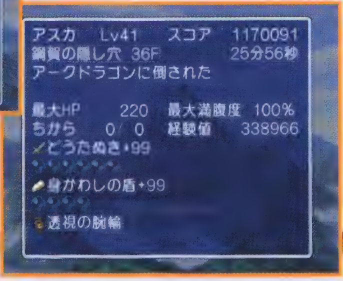
ダンジョンのシナリオをいくつクリアしているのかをアイコンで表示。最大で13個のアイコンが出る。

風来人番付

クリアする、倒れる、巻物で村に戻るなどの、何らかの要因(よういん)でダンジョン攻略を終了したとき、風来人番付に状況をセーブするかどうかを聞かれる。OKした場合は、タイトルメニューからその内容を確認できるようになる。ちなみに「十六夜の里」の寺子屋の前や、「八神楽の森」のご神木(しんぼく)の前にある立て札を読むことでゲーム中でも確認ができる。

⬆番付が登録されているダンジョン名の一覧が表示される。

⬇番付が登録されたときのゲーム終了要因をはじめ、当時のステータスや装備を表示。



冒険に出る

2回目以降のプレイでは、このコマンドでどちらのデータを使って遊ぶのかを選択する。ここの画面に表示されているデータやマークをよく確認して使うデータを選ぼう。選択すると、どこから冒険を再開するのかを聞かれるぞ。ちゃんとセーブしてあれば「冒険の続きから」を選べるが、してないと「十六夜(いざよい)の里」か「八神楽(やかぐら)の森」からしかスタートできない。

ゲーム終了要因一覧
○○○に倒された
○○○が爆発した
大砲の弾が 爆発した
毒草の 毒で 倒れた
壺からでられなくなった
炎で 燃えつきた
具合がわるくなって 倒れた
火柱で 燃えつきた
空腹で 倒れた
壁の中で 窒息した
吹き飛ばされた
誰かが 吹っ飛んできた
転んで 頭を 打った
引き上げの巻物をよんで 戻ってきた
持ち帰りの巻物をよんで 戻ってきた
突風に 吹き飛ばされた
落石に 当たった
大落石に 当たった
イガイガボトボトが 落ちてきた
転び石で ころんだ
木の矢が 飛んできた
鉄の矢が 飛んできた
毒の矢が 飛んできた
落とし穴に 落ちた
地雷が 爆発した
大型地雷が 爆発した
水滴が 落ちてきた
丸太に 吹き飛ばされた
トゲに 刺された
風来人を救助した！
○○○クリア！
おにぎりでお腹をこわした
いかずちにうたれた

キャラクターガイド

CHARACTER GUIDE

アスカ&コッパをはじめ、このゲームを彩る魅力的なキャラクターたちを紹介するぞ。アスカのステータスなどの情報をチェックして、ゲームを円滑に進めよう。

アスカ

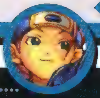
華奢な体もなんのその一流の気質漂う女剣士

義に尽くし、情に厚いタイプの女風来人アスカは、風来修行の旅の途中で天輪国を訪れ、語りイタチのコッパに出会う。そして国が危機だと聞き及び、自ら諸悪の根元を絶ちに行く。

コッパ

人間の言葉を巧みに操る風来の語りイタチ

食いしん坊でお調子者の語りイタチ・コッパは、風来人シレンの相棒だ。今回は修行のため、あえてシレンとは別行動をとっているという。アスカとコッパの新生コンビが誕生した瞬間だ。



アスカの基本ステータス

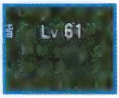
ダンジョン攻略を順調に進めるために、自分の分身となってくれるアスカのステータスを熟知する必要があることは言うまでもない。アスカの各ステータスパラメータは、ダンジョンで戦闘を重ねるたびに上下し、さまざまな効果を生み出す。ひとつひとつの数値が持つ意味を理解して、どんな状況に陥っても冷静な対処ができるようにしておかなければならない。そうしてアスカを一流の風来人に仕立て上げていくことこそが、プレイヤーたる者の務めであると言えよう。

←レベル、装備、戦闘結果などにより、刻々とパラメータは変化する。

レベル

アスカ自身の強さを表す、最も具体的な数値がこれ。基本的には、モンスターとの戦闘によって得られる経験値に左右される。得た経験値がある一定の基準値を超えるとレベルは上昇し、また新たな基準値が設けられる。レベルが高いほど武器での直接攻撃と矢による間接攻撃で与えられるダメージ値が大きくなる。

「しあわせ草」や「天使の種」を飲めば、経験値に関係なくレベルを上げることができる。



HP

アスカの体力を表す数値。モンスターの攻撃を受けたりなどで減少し、これが0ポイントになるとゲームオーバーとなる。この数値はターンを消費することで回復する。また、「薬草」や「弟切草」などのアイテムで回復することもできる。HPの最大値は「命の草」などのアイテムで、最大999まで上昇させることができる。

ターンを高速で消費できる「足踏み」は、HPを回復するときの基本中の基本テクニックだ。

満腹度

アスカのお腹の空き具合を表す数値。これはターンを経過することで減少(基本的に10ターンで1ポイント)していき、これが0になると1ターンで1ポイントHPが減少してしまう。この数値は「おにぎり」などの食料を食べたり、草・種を飲むことで回復する。基本的に最大値は100だが、アイテムで上昇させることもできる。

「巨大なおにぎり」や「胃拡張の種」を使えば、最大満腹度を上昇させることができる。

ちから

アスカ自身の強さを表す数値のひとつ。単純に力の強さを表しており、数値が高ければ高いほど、攻撃したときに与えるダメージが増加する。また、毒を受けると数値が減少し、攻撃したときに与えるダメージも減少してしまう。これは「毒消し草」を飲むことで回復させることができる。

「ちからの種」を用いることで、簡単にちからの数値を上昇させることができる。

攻撃力

モンスターに攻撃してダメージを与える際の、最終攻撃力を表した数値。最終攻撃力は、武器の攻撃力、ちからの加算値、レベルの加算値によって決定される。つまり、レベル、ちから、武器の強さのどれが上昇しても最終攻撃力は上昇する。この最終攻撃力が高ければ高いほどモンスターに与えるダメージが大きくなる。

普通に戦闘を重ねてレベルを上げていけば、自ずと最終攻撃力も上がっていく。

防御力

防御力は攻撃力と違い、「盾の防御力=最終防御力」となる。つまり、アスカがどんなにレベルが上がっても、盾を装備しなければ永遠に防御力は0(防御力に影響を与える武器を装備していない場合)のままである。つまり受けるダメージを減らしたければ、より強い盾を装備するほかない。合成の最優先アイテムだ。

盾の防御力を上昇させることが、アスカの最終防御力アップの術となる。

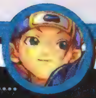
経験値

アスカがレベルアップを果たすために必要なのがこの数値。アスカ、もしくは仲間NPCがモンスターを倒したときに加算される。そのようにして上昇した経験値が、ある一定のラインに到達した時にアスカがレベルアップする。「しあわせの腕輪」を装備していれば、歩いているだけで経験値を得ることができる。

「しあわせの杖」を魔法反射系モンスターに振れば、自分が経験値をもらえる。

COLUMN アスカ 桃色10変化

ここでは普段は一瞬しか見られない、いろんなアスカをお見せしちゃうぞ。乙女の生き様をしかと見よ！



キャラクターの状態異常

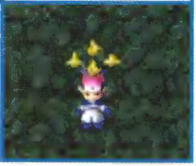
アスカを含め、キャラクターにはステータスが正常でなくなる状態の時がある。それがモンスターの特殊能力やアイテム、ワナの効果によって起こる現象、状態異常だ。この現象が発生すると、戦闘において致命的な状況に追い込まれるほどの影響を受けることがあり、状態の性質や回復方法などは、あらかじめ知っておく必要がある。また、状態異常の大半がキャラクターに対して悪影響を及ぼすが、種類によっては有益なものも存在する。知っていれば有利に戦いが進められること間違いなし！

➡むしろ歓迎すべき状態異常というものも存在する。それらはおもに、アイテムによって自ら引き起こすパターンだ。

⬅ダンジョン内で襲いかかる、さまざまな状態異常の数々。回復方法がわからないと目も当てられない。

混乱　●有効期間 10 ターン

歩く時と武器を振る時に、操作が無視されランダムな向きになる。「弟切草」の効果で回復することができる。



睡眠　●有効期間 5 ターン

眠ってしまい、一切の行動が阻まれる。ターン中はいくらモンスターから攻撃を受けても、眠りは解けない。「まずそうなおにぎり」でこの状態になったときは10ターン。

バクスイ　●有効期間 15 ターン

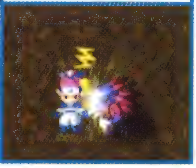
「睡眠」と同様、ターン経過か、警報スイッチの効果以外目を覚ますことができない。ただしNPCのこれが解けたときには10ターン倍速化。モンスターもNPC同様、バクスイ後は同フロア内で倍速化する。

封印（口なし）　●有効期間 20 ターン

口を使う行為がすべて封じられた状態。巻物を読む、食料を食べる、草を飲むことができなくなる。さらに秘技も使えなくなる。

かなしばり　●有効期間 10 ターン

動けない状態となるが、睡眠とは異なり、なんらかのダメージを受けると解ける。ハラヘリのダメージでも解ける。



鈍足　●有効期間 10 ターン

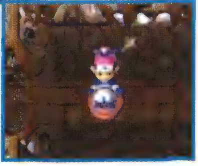
「鈍足のワナ」や「毒草」の効果によって行動力が通常の1/2になる状態。「すばやさ草」を飲むことで回復できる。

倍速（3倍速）　●有効期間 5 ターン

行動力が通常時の2倍（3倍）になるという嬉しい効果。ちなみに3倍速は4ターン。「毒草」か「鈍足のワナ」の効果で1ランク下がってしまう。

イカリ　●有効期間 20 ターン

「ワナ師の腕輪」を装備している状態でイカリのワナをふむか、「イカリの杖」の効果で発生。興奮したアスカの直接攻撃のダメージは2倍になる。仲間とモンスターの場合は50ターン。



からぶり

●有効期間 20 ターン

「からぶりの杖」の効果で発生する状態で、直接攻撃が当たらなくってしまう。

ゾワゾワ

●有効期間 10 ターン

10ターンの間、その向きとは反対方向に攻撃してしまう。
＊アスカがこの状態になることは無い。

キグニ

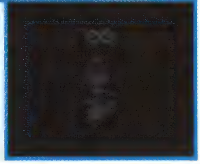
●有効期間 20 ターン

コントロールが不能になり、勝手に移動し誰彼かまわず隣接したものを攻撃するようになってしまう。移動は相手を求めて勝手に徘徊する。

目つぶし

●有効期間 10 ターン

画面が真っ暗となり、落ちているアイテムや仲間、モンスターの位置、発見済みのワナですら全体マップ上から見えなくなってしまう。また、巻物も読めなくなる。次のフロアに行って回復させるか、「めぐすり草」で状態を打破しよう。



爆弾

●有効期間
HPが1/2以下になるまで

ダイキライの自爆特性と同じ状態になる。この属性が付いた後にダメージを受けてHPが半分以下の値になった瞬間、爆弾点火状態に移る。また点火状態でなくても、大砲、地雷、大型地雷、ダイキライの爆風で誘爆する。

爆弾点火

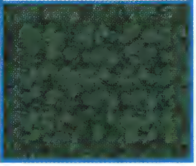
●有効期間
HPが1/2以下になったとき

爆弾状態の進化した状態で、一触即発で自爆する。爆弾状態になってからHPが半分以下の値になるダメージを受けた時に起こる。爆弾の状態と同じ様に、他の爆風で誘導も。

透明

●有効期間 10 ターン

姿が透明状態となって消え、他の生物から認識されなくなる。モンスターが透明状態のときは「目薬草」や「よくみえの腕輪」などを装備することで無効化することができるぞ。



おにぎり

●有効期間 10 ターン

にぎりへんげ系の能力を受け、姿が「おにぎり」に変わった状態。ウィンドウが開けない（アイテムが使えない）。移動、攻撃は可能だが、攻撃は素手と同様の扱いになる。

身がわり

●有効期間 10 ターン

アスカが受けると、姿が変わることはないが、混乱状態となり、行動はかなり限定されるので注意が必要だ。

やりすごし

●有効期間 10 ターン

「やりすごしの壺」の中に入る。壺の中にいる間は一切の行動が出来ないが、モンスターの攻撃目標にもならない。ターンは自動的に進み、一定ターンで壺が割れて再び行動できるようになる。

死の呪い

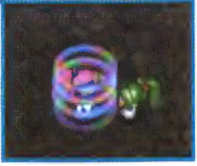
●有効期間 10~30 ターン

ジャガン仮面系の特殊攻撃の呪いを受けた時の状態。残りHPに関係なく決まったターン内（死へのカウントダウン）に呪いをかけたものを倒さないと死神に魂を抜かれて倒れてしまう。「お払いの巻物」で呪いは解除できる。

HP異常

●有効期間 10 ターン

うしわか丸系の特殊攻撃のいのりを受けた時の状態。受けると「具合が悪くなった」とメッセージ表示されてHPが自然回復しなくなる。重ねがけされるとターン毎に減るようになる。



アスカを支える仲間たち

アスカが仲間にしてダンジョンに連れて行けるのは、エレキロボも含めて5体まで。仲間を連れて行けば戦いは楽になるが、思い通りに動いてくれなくてイラつくこともしばしばだ。仲間の行動パターンをおさらいしておくと、基本的にはアスカの後を追うように移動するが、視界にアスカがいなくなると勝手に動き始めてしまう。HPが少なくなると、モンスターから逃げようとする。まず、仲間とはぐれないことを第一に考え、その上でステータスや特殊能力などを認識しよう。

⬆⬅基本的には心強いけど、やられると…。

仲間NPCのステータス

レベル	仲間にもレベルが存在する。モンスターを倒すことで経験値を取得し、一定量に達するとレベルアップして各パラメータが上昇する。
経験値	モンスターを倒すことで経験値を取得し、同じだけの経験値をアスカも得ることができる。「しあわせ草」などでも経験値を取得できる。
HP	仲間の体力を表している。アスカと同じようにターンの経過や、「薬草」や「弟切草」を飲ませてやることで回復させられる。
ちから	仲間の力の強さ。数値は増減し、「ちからの種」などで上昇する。また、レベルが4つアップすると5上がり、4つダウンすると5さがる。
攻撃力	レベルとちからの強さによって算出される、モンスターに与えるダメージに直接影響する最終攻撃力。上昇すれば与えるダメージも増加。
防御力	攻撃を受けた際のダメージ量に直接影響する、最終防御力。数値は増減し、4レベルアップすると1上がり、4レベルダウンすると1下がる。

状況に応じた仲間のメッセージ変化

仲間のステータスパラメータは、画面上ではレベル以外には確認できない。だが、HPだけはアスカが仲間に話しかけたときのメッセージ内容から、大方の目安(めやす)を付けられる。セリフ内容の雲行(くもゆ)きが怪しくなってきたら、「薬草」や「弟切草」を飲ませてやろう。村の宿泊施設に泊まるのも有効だ。

状況	ミナモ	ジンパチ	キハチ	ヘイジ
HPが40%を切ると	「イタッ……だ、大丈夫。これくらい……」	「くっ……深手を負いました……」	「むむむ……かなり～やられたんだな～。」	「へへ……なかなかツライもんっすね。」
HPが20%を切ると	「はぁ、はぁ……も、もうだめかも……」	「ぐぬぬ……まだだ……まだ一太刀くらい……」	「むむむ～もう～降参かも～……。」	「も、もう駄目かもしれねえでやんす……。」
Lv.1の敵を倒す	「○○○なんて、あたしの敵じゃないわっ！」	「○○○など、ワシの敵ではございませぬ。」	「○○○くらいならなんとか倒せるんだな～」	「○○○なんてちょろいちょろい！」
Lv.2の敵を倒す	「○○○……ちょっと手ごわかったわ。」	「○○○などわが鋼賀流にかかればおそるに足らず！」	「かなり強敵だったな～○○○は。」	「○○○なんてな、あっしの敵じゃありやせんや。」
Lv.3の敵を倒す	「○○○を倒しちゃった♪わたしも一人前かな？」	「○○○……なかなか手ごわい相手でした。」	「○○○を倒せるなんてぼくもけっこうやるもんだな～。」	「あの○○○に指一本触れさせませんでしたぜ。」

●一緒に戦ってくれるキャラクターたち

ミナモ

父のため…故郷のため…
鋼賀村の若きくノ一

長い修行の旅から帰ってきたばかりの女鋼賀忍者。1年ぶりに帰ってきた故郷は昔の面影（おもかげ）を無くしており、そこには乱心したかつての仲間たちと、変わり果てた父の姿があった…。

初期ステータスパラメータ ◀ミナモ

HP	25	ちから	8
攻撃力	8	防御力	10

■特殊能力
・クナイ（無限）を投げる、直線遠距離攻撃。
・直線上にならんだ敵にまとめてダメージを与える、貫通攻撃。

初期ステータスパラメータ ▶ジンパチ

HP	45	ちから	12
攻撃力	10	防御力	12

■特殊能力
・妖刀かまいたちと同じ効果の、3方向同時攻撃。
・対象との距離（7マスまで）を一気に縮めて攻撃する突貫攻撃。

鋼賀流忍術の神髄を魅せる
忍者たちを束ねる鋼賀の長

鋼賀城の主にして、鋼賀忍者たちの頭領。モンスター退治を生業とする鋼賀の者の長だけあって、周囲の人望（じんぼう）も厚い。だが最近様子がおかしく、農民たちを襲っているらしいという噂が…。

ジンパチ

一緒に戦ってくれるキャラクターたち

よせカエルの キハチ

←キハチに話しかけると、HPを回復するかどうか聞かれる。力も回復するのが◎。

のんびり屋で負けず嫌い 長いベロを巧みに使う

白神沼に住んでいる、よせカエル。最近鋼賀村から毒が流れてくるのが迷惑でしょうがない。いつものようにカッパのヘイジとケンカをしていると、女の風来人が通りかかる…。

初期ステータスパラメータ ◀キハチ

HP 30	ちから 6
攻撃力 6	防御力 10

特殊能力

・10マス以内の敵を一気にひきよせる、スペシャルひきよせ攻撃。
・アスカの満腹度を30%消費して体力と力を回復させられる。

↑←どんくさそうに見えるが、10マス先のモンスターでも1ターンで引き寄せ＆攻撃できるという優れた能力を持っている。

←↓ヘイジを盾にして矢のワナを踏みまくれば大量に矢が手に入る。そしてその矢をヘイジに撃てばモンスターに投げる。

口は悪いが手癖も悪い アイテム投げの名手

白神沼に住む、ひまガッパ。いつものようにキハチをからかって遊んでいると「また毒が川を流れている。どうにかしないと、おちおち昼寝もできねぇぜ」と考えていたところ…。

初期ステータスパラメータ ◀ヘイジ

HP 35	ちから 10
攻撃力 10	防御力 11

特殊能力

・投げられたアイテムをキャッチして、敵に投げ返せる。
・アスカから3マス以内の水中のアイテムを拾って投げてくれる。

←基本の能力が意外と高いので、肉弾戦でも大丈夫。

ひまガッパの ヘイジ

そのほかのキャラクターたち

⬇若くしてリーバ祭を取り仕切る、高い霊力を持った祭司。祭来国のアイドル的な存在だ。

⬇アスカたちに協力を申し出てくる、見るからに怪しい老人。何やら秘密がありそうだ。

⬆「安くて強い」がモットーのエレキ箱を作り続ける、関西弁を話すエレキ箱細工師。

⬆「エレキ箱は芸術だ」がモットーのエレキ箱細工師。キチゾーのことをライバル視している。

TOWN GUIDE タウンガイド

「十六夜の里」と「八神楽の森」は、アスカがダンジョン半ばで倒れた時に戻ってくる、ホームタウンとも言うべき村だ。ここではその村を中心に、村施設の紹介をする。

⬆⬅また、ユニークな特産品や観光ポイントなども存在する。直接ダンジョン攻略に関係はなさそうだが、思わぬイベントが発生することもある。

●村施設紹介

村には、実にいろいろな施設がある。各施設の利点をちゃんと把握し、必要なものを効率よく調達できれば、ダンジョン攻略がもっと楽になる。また村や町によって設置されている施設の種類は異なり、そこにしかない限定商品のようなものまであるので、村の中をくまなく散策して、住人全員に話を聞いて回るのが最も基本だと言えるだろう。

店

店とは、基本的に道具屋のことであり、アイテムを商品として扱って売買することができる。品揃えは店によって全く異なると言ってもよい。また各地には、店舗は持っていないものの、同じようにアイテム売買をしてくれる行商人がいる所もある。

不思議な倉庫

アイテムを預けたり、鑑賞したりできる施設。どこの村から利用しても倉庫の中身は同一なので、大切なものは躊躇せずにどんどん預けよう。ちなみに壺は中身ごと預けられる。また、登録したエレキ箱をゲンさんが管理してくれる「陳列ケース」もここにある。

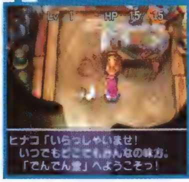
かじ屋

かじ屋でできることは、「剣を鍛える」「盾を鍛える」「合成した印を消す」「腕輪の修理」の4つである。ただし、すべてのかじ屋が4つともできるわけではない。多くのかじ屋は「剣」か「盾」のどちらかしかできないので、どの村がどちらなのかを把握しておこう。

宿

各地に点在している宿泊施設のことである。宿に泊まると、HPと満腹度が回復するが、下がったちから等の状態異常は回復できない。時々イベントが発生したりするので、ギタンが許すかぎり泊まってみよう。

エレキ屋



八神楽の森の「でんでん堂」、マタギ村の「からくや」などがこれにあたる。特にキチゾーが営んでいる「でんでん堂」では、エレキ箱を改造（レベルアップ、強化パーツを外す）をしてくれるので、頻繁（ひんぱん）に足を運ぶことになるだろう。

風来救助隊

これも八神楽の森にしかない施設。風来救助を行うための登録やネットワーク接続、救助への出発やアイテムの受け渡しなどは、すべてこの施設を経由して行われる。詳しくはP20からの「通信システムガイド」を参照しよう。

ホームタウン全景マップ

十六夜の里

十六夜の里は、鋼賀のダンジョン攻略をする際のホームタウンとなる。天輪国のダンジョンで倒れるとここの里長の家に帰ってくることになるぞ。倉庫と銀行員の銭ゴロー以外に目立った施設はない。

寺子屋

ここの前にある立て札を読むと風来人番付が見られる。また、ここにいる先生は意外と物知りなのだ。

里長の家

里長が住んでいる。右側の棟にいるおタネばあさんに話しかけると「大きなおにぎり」を貰える。

倉庫／銀行

「不思議な倉庫」と「風来銀行」出張員の銭ゴローがいる。アイテムもギタンもすべてここで預けられる。

鋼賀忍者／船頭

鋼賀編をクリアすると、鋼賀忍者に鋼賀村と八神楽の森、船頭に八神楽の森に運んで貰える。

八神楽の森

八神楽の森は、八魔天編のダンジョン攻略をする際のホームタウンだ。祭来国のダンジョンで倒れるとここの御神木に帰ってくることになる。十六夜の里と違って重要な施設が多いので要チェック。

御神木

上層部に祭壇があり、普段コヨリはここにいる。下層部に「不思議な倉庫」と鋼賀忍者がおり、最も活用する倉庫と移動方法になる。また、裏白蛇島やダウンロードダンジョンへも行ける。

でんでん堂

キチゾーが営んでいるエレキ箱専門店。頻繁に足を運べば、ここの夫婦に顔を覚えて貰える。

銀行

風来救助隊

風来救助隊の職員が詰めている。まずは実際にここに来て説明を聞いてみよう。詳しくはP20を参照。

車屋

イベントが進むと七天京と三婆岩に運んでくれるようになる。星華の大筒や白蛇島に行くときに利用できる。

NETWORK SYSTEM GUIDE ♪ NETWORK SYSTEM GUIDE ♪

通信システムガイド

ドリームキャスト版のアスカ専用サーバー「三途の瓦版」が新しくなって、「女剣士アスカ公式サイト」としてオープン！　ココだけで手に入るレアアイテムや、オリジナルダンジョンのダウンロード、全国の人とクリアポイントを競い合う風来人番付など、コンテンツが満載！

女剣士アスカ 公式サイトオープン!!

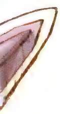
アスカ専用のオフィシャルサイトが遂に完成。謎に包まれた期待のコンテンツ、その全貌に迫る!!

コレが公式サイトメインビジュアル。アスカとミナモが鮮やかな彩色で描かれている。

注目の主要コンテンツはコレ！

これまでのDC専用サイト「三途の瓦版」のいい所を残しつつ、大幅リニューアルしたこの公式サイト。バラエティに富んださまざまなサービスを受けられるようになって、全国の風来人同士をつなぐ掛け橋になっているよ。もちろん「女剣士アスカ」を知らないという人も楽しめる内容だから、ゲームをやったことのない友達にも勧めてみてね。

さあ、いますぐ
http://asuka.shiren.jp/
へアクセス!!



風来救助隊

これは、ダンジョン内で倒れた時にネットを介して他のプレイヤーに助けを求めることができるシステム。救助の要請をする時は、倒れた時に出るコマンドから「救助を待つ」を選び、ひたすら待つだけ。見事救助が成功すると倒れた場所から再び冒険を始められ、救助したプレイヤーにもご褒美が！　ネットを通じて他の風来人たちと助け合おう!!

電網よろず屋

風来救助隊で他のプレイヤーを助けるともらえる、ネットギタンで買い物ができるショップ。オフラインでは手に入らない超レアアイテムや、当たればネットギタンを大量にゲットできる宝くじ「南蛮図」も購入できる。ちなみにネットギタンは「女剣士アスカ公式サイト」内のこのショップのみで通用する通貨。ネット上で上手く使って、冒険に役立てよう。

風来人番付

ダンジョンクリアー時にポイントをサーバーに登録すると、それぞれのダンジョンごとの上位1000名を、公式サイト内の風来人番付に表示。しかも、週間・月間の上位入賞者には、十値の高い武器や、出現しアイテムなどをダウンロードできるという副賞付きだ！　腕自慢の風来人たちと競い合い、日本全国に武勇伝を轟かせよう。

ダウンロード

以前から好評の、壁紙やデスクトップカレンダー、書き起こしイラストのダウンロードページも健在。「女剣士アスカ公式サイト」ではさらにスケールアップしており、パソコン上をにぎやかに彩ってくれる。また「ムラドの試練」（フェイの問題）を自分で作成できるキットも配信！　自作問題を作って、友達や全国のアスカプレイヤーに挑戦してもらうことも可能だ。

BBS

チュンソフトの他の公式サイトでも好評の「ネタばれBBS」と「通常BBS」を「女剣士アスカ公式サイト」にも開設。ゲームに行き詰まった時に「ネタばれBBS」で攻略のヒントをもらったり、同じ悔しさを味わったアスカ仲間と「通常BBS」で痛みを分かち合ったりとたくさんのプレーヤーとコミュニケートできるぞ。マメに覗けば耳よりな情報も手に入る!?

風来日記

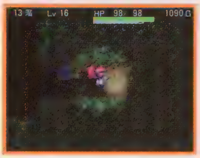
これは「アスカ」シリーズのプレイ中に起こった珍事件、見事なまでの散り様などなど、日々のアスカに関する事柄を書き込むためのみんなの日記張。事件の瞬間を押さえた画面写真を張り込めば、臨場感もたっぷり。何か珍しいことがあれば迷わずここに投稿しよう。ダンジョンの途中で倒れ、悔しい思いをしているのはキミだけじゃないぞ!!

ダンジョンのダウンロード

「女剣士アスカ公式サイト」では、ダンジョンのダウンロードサービスも利用できる。ここで入手できるダンジョンでは、もともとソフトに入っていたダンジョンとはまたひと味違った冒険が楽しめるぞ。「星華の大筒」で破れた八魔天たちが復活し、再びキミに挑戦状を叩きつけてくるのだ！

←ここのダウンロードコーナーから、新しいダンジョンや壁紙などを入手できるぞ。

猿奇魔天の挑戦



猿奇魔天サンジュが相手となる、ギトーの試練の拡張版。15階までだったギトーの試練に、さらに50階までフロアが用意されている。やはりアイテムは持ち込めないので、「サトリのつるはし」を駆使してアイテムをかき集めよう。

骨心魔天の挑戦

骨心魔天クーフクが相手となる、ブフーの試練の拡張版。99階まで用意されている。アイテムが持ち込めなくなったので、ダンジョン内でエレキ箱をどう育てるかがポイントになってくる。

幽幻魔天の挑戦

幽玄魔天ネムリーが相手となる、ドラスの試練の拡張版。99階まで用意されている、杖と巻物のみで戦うダンジョン。アイテムが持ち込めない上、仲間と武器・盾が完全排除されており、難易度はかなり高い。

鳥飛魔天の挑戦

鳥飛魔天アクィラが相手となる、クロンの試練の拡張版。99階まで用意されている。やはりアイテムは持ち込めず、拾った秘技書と覚えた秘技を中心に戦っていくこととなる。

銀猫魔天の挑戦

銀猫魔天ティナが相手となる、カカ・ルーの試練の拡張版。50階までだったカカ・ルーの試練に、さらに99階までフロアが用意されている。アイテムは持ち込めないので、ワナの使い方が鍵となってくる。

冥炎魔天の挑戦

裏白蛇島のダンジョンに、さらにHPの最大値が250までに制限された究極のダンジョン。どこまで行っても終わりがない上にHP値が上がらなくなるので、どこまで進めるかを純粋に競えるぞ。

週替わりダンジョン

「女剣士アスカ公式サイト」から、毎週異なるテーマのダンジョンをダウンロードすることができる。また、その成績を他の風来人たちと競い合うこともできるのだ。

●ハイスコアキャンペーン

あらゆる困難な状況をくぐり抜けてこそ、真の風来人と言える。今回の「アスカ」でも、ダンジョンで倒れたときや、ダンジョンを無事制覇したときに表示される「スコア」で、キミの風来人としてのレベルを全国の猛者たちと競い合うことができるぞ。対象ダンジョンは鋼賀の隠し穴。豪華賞品をゲットするために、戦い抜こう!!

ハイスコアキャンペーン

鋼賀の隠し穴を踏破せよ!!

仲間なし、多少店はでるものの拾えるアイテムなし、持ち込み完全攻略となる全50階の鋼賀の隠し穴。天輪国の鋼賀編クリア後に開かれるこのダンジョンをプレイするとあるパスワード画面が表示される。スコアを上げる詳しい条件は言えないが、
①アイテムを極力持ち込まない
2 ターン数を少なくする
以上の要素を満たしていけば高得点になるようだ。またDC版と違い、モンスターを倒して経験値を稼いでも高得点にはならなくなっている。応募は一度きりなので、じっくりと色々試してみて、最高得点を狙っていこう!

「チュンソフト公認グッズ」を
1000名様にプレゼント

応募方法

ソフトに封入されているアンケートはがきに必要事項を記入のうえ送るだけ、と応募方法は簡単。スコアとパスワードはもちろん、郵便番号、住所、氏名、年齢等を必ず記入してください。上位1000名に「チュンソフト公認グッズ」が送られるぞ。
また、今回のキャンペーンは応募に当たって、下記の注意項目をご確認のうえお送りください。
①応募は1人様1回となります。また、ソフトに同梱の「アンケートはがき」以外での応募は無効です。
②記入事項に不備があった場合や、パスワードに不正が認められた場合は失格となります。
なお、当選は商品の発送をもってかえさせていただきます。
スコアを上げる条件や、当キャンペーンの応募状況、ランキング順位等についてのご質問にはお答えできませんので、ご了承ください。
※キャンペーンの詳細は、ゲーム取扱説明書をご覧ください。

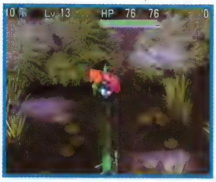
BASIC SYSTEM GUIDE

全ダンジョン共通基本テクニック

このゲームを快適にプレイするための、もっとも基本的な情報を網羅したのがこのページ。ここにすべての風来テクニックの原点がある。熟読して、一流風来人への仲間入りを果たそう！

歩きの基本

村の中やダンジョンなど、移動の操作方法は基本中のキホン。特に、1ターンを生かすか殺すかが重要になってくるダンジョン内では、いかに効率よく動けるかが鍵になる。



←壁の角はナナメ移動できないが、水路の角なら可能だ。

通常移動	方向キー or テンキー（数字キー）			最もスタンダードな移動がコレ。ゆっくり確実に、1歩ずつ進む。説明の必要がないほどの、すべての移動の基本。
方向転換	Ⓐキー Ⓧキー	＋	方向キー	ターン消費なしで、その場で方向だけを変える。Aキーは矢印が出て確実だが、Xキーの方がスピーディ。
ナナメ移動	Ⓦキー	＋	方向キー	モンスターは最短距離で接近してくるので、逃げるときはコレを使わないと追いつかれる。テンキーでも操作が可能。
高速移動（ダッシュ）	Ⓐキー or Ctrlキー	＋	方向キー	何かの物体や通路などに隣接するまで、直線を高速で移動できる。ターンを節約できるわけではないので注意しよう。
足踏み	Ⓐキー	＋	Ⓩキー	その場で足踏みし、ターンを早送りする操作。HPの回復などに重宝するが、モンスターも高速で接近してくる。
入れ替わり	Ⓐキー	＋	方向キー	村マップ内などで、正面のNPCキャラと入れ替わることができる。通行方向をNPCが邪魔しているときなどに使用。
アイテムに乗る	Ⓐキー	＋	方向キー	通常、アイテムの上に乗るとそれを拾ってしまうが、これを使うと拾わずに乗るだけになる。ギタン投げなどに使用。

攻撃の基本

ダンジョンでは、先に進むためにモンスターを倒し、自分のレベルも上げていかなければならない。一口に倒すと言っても、いろいろな攻撃方法があるので理解しておこう。

←戦闘を有利にするも不利にするも、アイテムの使い方次第。

通常攻撃	Ⓩキー or Enterキー	装備中の武器、もしくは素手で攻撃をする。通常は正面1マスを対象に、1ターン消費して1回だけ攻撃を繰り出す。
矢（弾・石）を撃つ	Ⓠキー（装備時）	装備している矢や石を撃つことができる。また、「撃つ」コマンドなら装備の有無は関係なく使用できる。
投げる	Ⓩキー or Enterキー	所持＆足元のアイテムを、通常で正面10マスまで投げることができる。効果はアイテムや条件によってさまざまだ。
アイテムを使う	Ⓩキー or Enterキー	アイテムにはそれぞれ特有の使い方がある。そのアイテム独自のコマンドを入力すると効果が発動する。

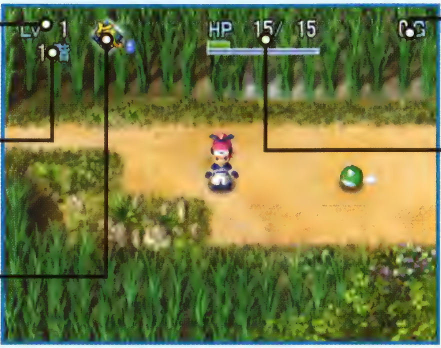
画面の基本

敵を知るにはまず己から。自分のキャラクターの状態を熟知していて初めて、戦闘に赴けるというものだ。各ステータスの意味を理解し、効率よく攻略を進めていこう。

←ウィンドウメッセージにも気を配ろう。

メイン画面

ダンジョンに入ったときの、主なプレイ画面がコレ。情報量は少ないが、行動しながらも常に数値に注意を払っておく必要がある。



レベル
現在の自分キャラのレベルを示している。

フロア数
現在、自分キャラのいる階層の深さ、高さを示している。

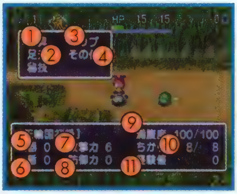
気力ゲージ
秘技を使うための力。「気力の腕輪」装備時に表示。

所持金
自分が現在、何ギタン持っているのかを示している。

HP・満腹度
上の数字の右側がMAXのHPで左側が現在のHP。その下の2本のゲージの上、緑のゲージが現在のHPを示しており、下の青のゲージが現在の満腹度を示している。

ウィンドウステータス

自分のステータスをより詳細に表示したものがコレ。すべての数値がダンジョンを攻略するにあたって重要なデータだ。頻繁にこのボックスを出し入れして数値をチェックしよう。特に満腹度はマメに見るように。



①道具
アイテムを使用する際には、原則的にこのコマンドから選択していく。

②足元
自分の足元にあるアイテムや階段、ワナなどを選択する際に使用する。

③マップ
マップ表示を行なうか否かを選択できる。表示しておいた方が無難だ。

④その他
主に環境設定を変更できるコマンド。セーブなどもここから行なう。

⑤武器
装備中の、剣などの攻撃を行なうアイテムの強さを示している。

⑥盾
装備中の盾の強さを示している。

⑦攻撃力
武器の強さ、ちからの強さ、レベルによって算出される最終攻撃力。

⑧防御力
現在の最終防御力。基本的に盾の強さに準拠し、増減はしない。

⑨満腹度
右の数値が最大で、左が現在の満腹度を示す。ターン経過で減少する。

⑩ちから
単純に自分のキャラが元々持っている、純粋な力の強さを示す。

⑪経験値
現在のダンジョンで得た通算経験値を示す。一定数でレベルが上がる。

マップ画面

ダンジョン内のみで表示される機能。現在いる階層の全体図が見られるが、通常では自分が通った場所だけが表示される、オートマッピング方式だ。「あかりの巻物」や「透視の腕輪」などのアイテムによって見え方も変わってくるので、可能ならば使用することを心掛けよう。

- アスカ
- 仲間
- 敵、サブキャラ
- アイテム
- ワナ
- 階段

モンスターの基本

ダンジョンに入れば、確実にモンスターに遭遇することになる。その際、相手のことを知っているか否かで、明らかに戦闘に有利不利の差が生じるというものだ。

←特性を理解して、効率よく戦おう。

モンスターのパラメータ

モンスターは通常、3種類の行動しかとらない。①移動／②通常攻撃（ダメージのみ）／③特殊攻撃（効果はモンスターによって異なる）である。だが、ちゃんとパラメータやステータスが存在し、自分キャラと似た仕組みで状態異常やレベルアップする。ステータスへの攻撃も戦闘時の選択肢に入れておこう。

⬆モンスターのレベルを下げたり、攻撃力や防御力を下げさせることができれば、グンと戦闘は楽になるぞ。何ターンも先まで推測して戦おう。

レベル

基本的には3段階で構成。これが変化すると別のモンスターになる。

HP

全キャラ共通の、体力を現す数値。コレが0になると倒れてしまう。

攻撃力

モンスターが攻撃をする際、相手に与えるダメージに影響を及ぼす。

防御力

モンスターが攻撃を受ける際、受けるダメージに影響を及ぼす数値。

モンスターの属性

モンスターにはあらゆるタイプが存在する。それは主にモンスター自体を組成している要素を意味し、行動パターンや特殊能力などからも分類される。ここで最も重要なことは、それぞれのタイプには弱点が存在し、それに対して有効な手段をとることができれば、戦闘をより確実に勝利に導(みちび)けるということである。

モンスター属性一覧

ドラゴンタイプ	竜族に属するモンスター。「ドラゴンキラー」系統の武器でよりダメージを与えられる。
ゴーストタイプ	実体が存在するのかが怪しい、アンデッド系モンスター。「成仏のカマ」が有効だ。
ドレインタイプ	主にステータス異常を引き起こす、特殊攻撃能力を持ったモンスター。「ドレインバスター」が有効。
ばくだんタイプ	爆弾攻撃が得意、もしくは存在そのものが爆弾で組成されているモンスター。「三日月刀」が有効。
1ツ目タイプ	その名の通り、目が1つしかないモンスター。「1ツ目殺し」でよりダメージを与えられる。
水中タイプ	水の中を生活の場とする、水棲モンスター。「マリンスラッシャー」が有効な攻撃手段だ。
カタナタイプ	手に刀を装備しているモンスターの総称。「水がめ」に汲んだ水をかけることで力が半減する。
飛行タイプ	地面に足をつけない、空中を浮遊しているモンスターの総称。このタイプはワナを踏んだりはしない。
その他	ここまでの項目に属さない、ノーマル型および特殊型のモンスター。臨機応変な攻撃が要求される。

特殊能力を持つモンスターには要注意!!

状態異常やステータスダメージを引き起こす、特殊能力を持ったモンスターと対峙した場合は特に注意を要する。場合によっては即ゲームオーバーに繋(つな)がってくる。こいつらは主に隣接することによって特殊攻撃を発動するので、極力近づかれる前にHPを削っておき、攻撃される前に倒したいところだ。

エレキ箱の基本

エレキ箱は、エレキロボとなって一緒に戦ってくれる頼もしい味方だ。時には仲間として、時には自分がモンスターに変身して、とにかく役立ってくれる！

➡見た目はモンスターとほぼ変わらない。

エレキ箱とは?

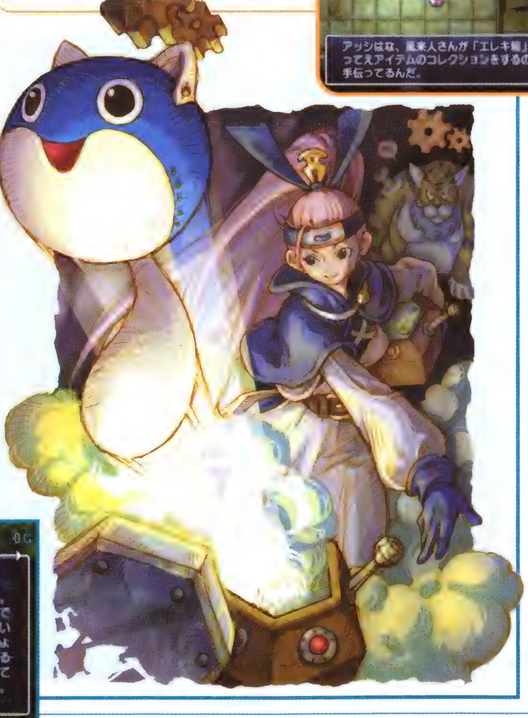
エレキ箱とは、からくり細工をモチーフにした、シリーズ初登場の新アイテムだ。普段は箱型アイテムだが、使用すると電気仕掛けのからくりロボ「エレキロボ」に変身する。エレキロボは、モンスターの姿と能力をほとんど再現しているため、実際は本物のモンスターを仲間にしているのと変わらない。もちろんHPや攻撃力、防御力、経験値なども存在する、れっきとした仲間NPCなので、ほかの仲間と合わせて５体までしかロボ化はできない。だが持っているだけならいくつでも所持可能だ。また、装着することによって特殊能力も使える。

エレキ箱独特のコマンド	
押す	エレキ箱を自分の正面マスにロボとして出せる。
投げる	投げた先の床でエレキロボ状態に変化する。
装着	特殊能力含め、モンスターそのものに変身する。
入れる	改造パーツ「回路」を組み込んで能力を増やせる。

陳列ケースを利用しよう!!

エレキロボは箱状態にして持ち歩かない限り、主人公がその階層から移動した時は消滅してしまう。万が一、大事なエレキ箱を失ってしまわないために、倉庫にある陳列ケースに登録することを勧める。登録されたエレキ箱は消滅せずに倉庫へ戻る。

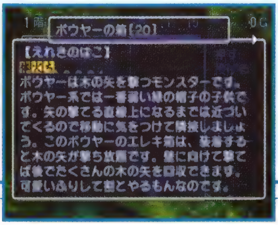
⬇倉庫番の隣にいるのが陳列ケースを担当している「ゲンさん」だ。



エレキ箱の強化

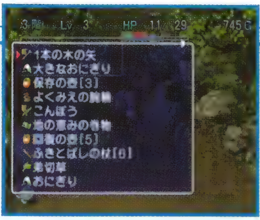
エレキ箱にはサブレベルというものが存在する。これはエレキロボがモンスターを倒すたびに溜まっていく経験値によって上昇し、上限に達すると、ひとつ上のクラスのエレキ箱に改造できるようになる。改造は八神楽の森のキチゾーがやってくれる。また、「回路」と呼ばれる強化パーツを組み込むことによってエレキ箱に特殊機能を付けることができる。回路発動に必要な枚数をエレキ箱のスロットに「入れる」だけで、簡単にパワーアップさせられる。

➡エレキ箱の種類によってそのスロット数は違い、空いている分だけ強化できる。



アイテムの基本

不思議のダンジョンでは、アイテムをいかに効率よく的確に使用するかで勝敗が決まってくる。使い方によって思わぬ効果を生むアイテムもあるので、熟知しておこう。



←アイテムの最大所持数は20個までだ。

アイテムの種類

ほとんどのアイテムはメニューの「道具」コマンドから使用する。ダンジョンで拾ったアイテムはその瞬間から自分のものなので、種類や使用法を熟知し、臨機応変に使いこなしていこう。

種　類	特　徴	コマンド
武器	装備することによって自分の攻撃力を上げることができる	「装備」「はずす」「投げる」「おく」「すてる」「説明」
盾	装備することによって自分の防御力を上げることができる	「装備」「はずす」「投げる」「おく」「すてる」「説明」
矢（弾・石）	撃つことによって離れたモンスターに攻撃することができる	「装備」「はずす」「撃つ」「おく」「すてる」「説明」
腕輪	装備することによってさまざまな効果を発揮する	「装備」「はずす」「投げる」「おく」「すてる」「説明」「名前」
食料	食べることによって自分の満腹度を回復できる	「食べる」「投げる」「おく」「すてる」「説明」
巻物	読むことによってさまざまな効果を発揮する	「読む」「投げる」「おく」「すてる」「説明」「名前」
杖	振る、または投げることによってさまざまな効果を発揮する	「ふる」「投げる」「おく」「すてる」「説明」「名前」
草・種	飲む、または投げることによってさまざまな効果を発揮する	「飲む」「投げる」「おく」「すてる」「説明」「名前」
壺	物を入れることによってアイテム変化などの効果を発揮する	「見る」「入れる」「投げる」「おく」「すてる」「説明」「名前」
エレキ箱	押す、投げるで仲間NPCが出現／装着でモンスターに変身	「押す」「投げる」「装着」「入れる」「おく」「すてる」「説明」
ギタン	主に所持金になるが、投げると値段の1/10ダメージを与える	「投げる」「おく」「すてる」「説明」
秘技書	読むことによって秘技を覚え、発動させることができる	「読む」「投げる」「おく」「すてる」「説明」

コマンドの種類

それぞれのアイテムによって独自のコマンドが複数存在する。それらはひとつとして無意味なものはないので、下の表に挙げた主なコマンドの一覧を理解し、有意義にターンを消費しよう。

飲む	草や種に使い、主にステータス変化を促す	おく	アイテムを自分の足元に置く
食べる	食料に使い、主に満腹度を回復させる	見る	壺の中に入っているアイテムを確認できる
読む	巻物に使い、あらゆる現象を発生させる	入れる	壺にアイテムを、エレキ箱に回路を入れる
ふる	杖に使い、特殊効果のある魔法弾を飛ばす	出す	壺の中にあるアイテムや水を外に出す
装備	武器、盾、腕輪、矢などを身につける	押す	エレキ箱をエレキロボとして出現させる
はずす	身につけた武器、盾、腕輪などをはずす	説明	そのアイテムの基本的な使い方がわかる
撃つ	矢などを正面に向かって放つ攻撃ができる	名前	未識別アイテムに好きな名前を付けられる
投げる	アイテムを正面方向の10マス先に投げる	すてる	そのアイテムを捨て、完全に消滅させる

祝福と呪い

アイテムには祝福されていたり、呪われていたりする状態のものがある。どちらの状態かでアイテム効果がまったく変わってくる。

アイテム	祝福状態の効果	呪い状態の効果
武器	攻撃したときに、与えるダメージが25%増加する	装備してしまうと、はずせなくなってしまう
盾	攻撃されたときの、受けるダメージが25%軽減する	装備してしまうと、はずせなくなってしまう
矢（弾・石）	攻撃したときに、与えるダメージが25%増加する	1～2ポイントしかダメージを与えられなくなる
腕輪	祝福が解けるまでは壊れないし、ヒビも入らない	装備してしまうと、はずせなくなってしまう
食料	通常の倍、満腹度が回復する	食べることができない
巻物	祝福が解けるまでは、読んでもなくならない	読むことができない
杖	祝福が解けるまでは、振っても回数が減らない	振っても投げても効果を発揮しない
草・種	飲んだときの効果が2倍になる	飲むことができない

⬆主に祝福はプラス効果、呪いはマイナス効果と考えていいだろう。

⬆所持アイテムがモンスターの攻撃などによって呪われることもある。

識別状態

アイテムにはさらに、識別状態と未識別状態がある。未識別アイテムは内容詳細が制限されてしまうので、安心して使えるとは言い難い。

未識別状態のアイテムは……	
武器	その武器の強さの修正値や、呪われているかどうかが確認できない
盾	その盾の強さの修正値や、呪われているかどうかが確認できない
腕輪	その腕輪の種類と、呪われているかどうかが確認できない
巻物	その巻物の種類が確認できない
杖	その杖の種類と、残りの使用回数が確認できない
草・種	その草・種の種類が確認できない
壺	その壺の種類が確認できない

⬅未識別アイテムには、仮の名前が付けられるのが特徴だ。

➡1度識別してしまえば、そのダンジョン中の同じアイテムはある程度識別される。

メッキとヒビ

武器と盾に金の印、腕輪にヒビ状態というのがある。メッキは修正値の低下を防ぐので歓迎だが、ヒビは腕輪が壊れかけており、もう一度ヒビが入ると壊れてしまう。

合成

アイテムの合成について

合成とは、2つ以上のアイテムを掛け合わせ、強さの修正値や特殊能力を併せ持つ1つのアイテムを作成することである。基本的に武器は武器、盾は盾、杖は杖という具合に、同じ種類のアイテム同士で合成する。

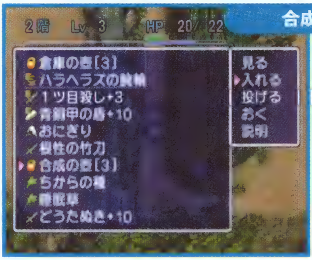
合成のもとになるアイテム

武器	武器同士なら強さの修正値とそれぞれの特殊能力、異種アイテムを合成させる場合はその特殊能力のみが合成される。
盾	盾同士なら強さの修正値とそれぞれの特殊能力、異種アイテムを合成させる場合はその特殊能力のみが合成される。
杖	基本的に同種の杖同士の合成しかできない。その場合、2本の杖の残量が合計される。杖の整理には欠かせない方法だ。

合成の方法

合成の方法は大きく2つ、「合成の壺」を使う方法と、モンスターの怪盗ペリカンを利用する方法がある。両者とも、最初のアイテムに後から追加したアイテムが合成される、というのが大原則だ。

合成の壺



←「合成の壺」は、同種合成のみが可能だ。入れたアイテムは、壺を割るか、「すいだしの巻物」で取り出すことができる。

怪盗ペリカン

怪盗ペリカンは、最初に投げて飲み込ませたアイテムに、後から投げたアイテムが合成される。その後、ペリカンを倒すか転ばせればアイテムが回収できる。

←怪盗ペリカンの優れている点は、何といっても異種合成が可能なこと。

武器・盾の合成

武器・盾の合成は、まず単純に強さの修正値が足し算される。基本の攻撃力・防御力はもとになったアイテムに準拠する。特殊能力は空いているスロットの分だけ掛け合わされる。

合成の法則

もとになるアイテム
- ●妖刀かまいたち＋1
- ●基本攻撃力 3
- ●3方向同時攻撃

＋

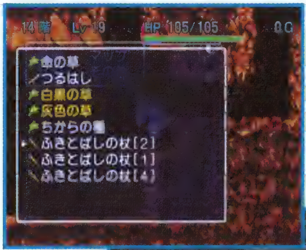
合成させるアイテム
- ●ドラゴンキラー＋2
- ●基本攻撃力 15
- ●ドラゴンタイプに1.5倍のダメージ

＝

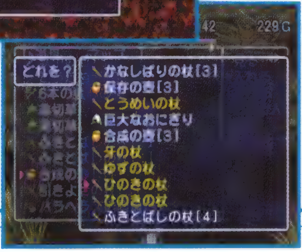
- ●妖刀かまいたち＋3　●基本攻撃力 3
- ●3方向同時攻撃
- ●ドラゴンタイプに1.5倍のダメージ

杖の合成

杖の合成は、同じ種類同士の杖の残量を足し算するというもの。アイテム整理以外に利点がなさそうに思えるが、未識別状態の杖でこれをやると識別状態になる、という点を要チェック。



←同じ杖を何本も持っているのは、限りがあるアイテム所持数を無駄に消費している感じが否めない。

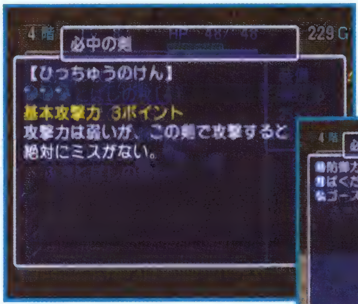


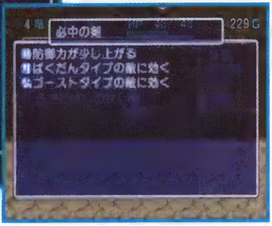
→同種の未識別状態の杖を合成して識別する、使えるテクニックがコレ。

印

印（いん）とは？

武器と盾にはそれぞれ「3方向同時攻撃」や「爆発系のダメージを軽減」など、特殊能力がある。印とは、その能力がついていることを記号化したもので、「3方向同時」なら「三」の印、「爆発系のダメージを軽減」なら「爆」の印などのことを指している。また、印の入る穴のことをスロットと言い、その武具には印（特殊能力）が何個付けられるのかを現している。



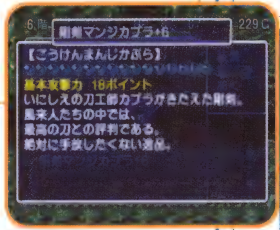


➡例えば「必中の剣」はスロットが3個空いている。これは印が3個付くので、元の能力と合わせて4つの能力までを持てるということ。

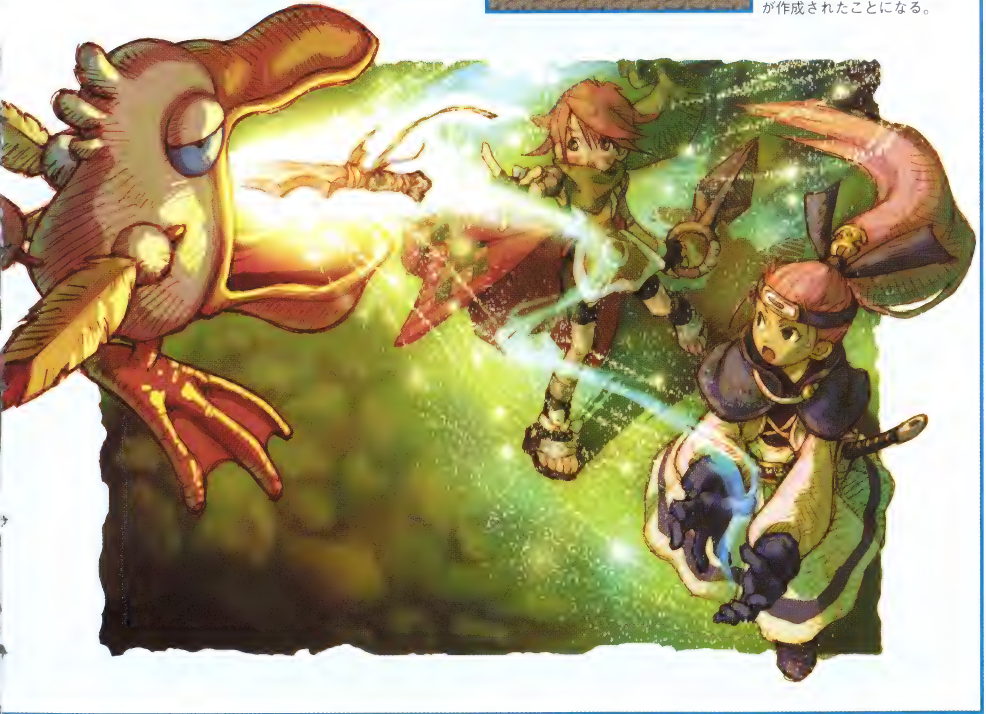
スロット耳より情報

スロットは、1つの武具につき最高で16個まで空けることができる。つまり、スロットは増やすことができるのだ。方法は簡単、武具と「風魔石」を異種合成すればよい。ただ、「風魔石」自体がレアアイテムなので、まず「風魔石」を見つけるところから始めないといけない。ここが風来人の腕の見せ所だ！

➡「風魔石」を異種合成することによって、ここまでスロット数を増やすことが可能だ。



⬅これで「鉄扇」と「三日月刀」と「成仏のカマ」の能力を併（あわ）せ持った、必ず当たる剣が作成されたことになる。



ワナの基本

ダンジョンに息を潜め、風来人が来るのを今か今かと待ち受けているワナ。風来人なら誰でも一度はワナによって手酷い仕打ちにあっているもの。対策を練って然(しか)るべきだ。

←ワナはいつでも風来人を狙っている…。

ワナとは？

ワナとは、ダンジョン階層内にランダムで配置されている、風来人の天敵だ。それらは作動すると、そのマス上に存在するキャラクターまたはアイテムに対して、ワナ固有の効果を発動するという代物。隠された（見えていない）状態と認識された（見えている）状態が存在し、それぞれによって発動確率などが変わってくるが、何よりも基本的に、初期状態では画面上で確認できないのが非常に厄介。絶対的なピンチに陥らないために、しっかりと傾向と対策を練るのが肝要(かんよう)だ。

↑タイガーウッホ系などの、ワナの上にキャラを投げてくるモンスターがいる。投げられたキャラは、発動するワナの効果を甘んじて受けなければならない。

ワナの基本ルール

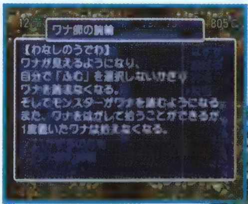
- **床１マスにつき１つ**
- **階段とワナは重ならない**
- **見えていないワナは発動確率75%**
- **見えているワナは発動確率25%**
- **「ふむ」コマンドで100%発動**
- **道具がワナの上に落ちると100%発動**
- **ワナには耐久度があり、種類によっては壊れる**

ワナを見つける＆回避する方法

1 武器をふる	ワナが仕掛けられているマスに向かって武器を振ると、隠れていたワナが見えるようになる。手間だが、せめて部屋の出入り口ぐらいではやっておこう。
2 「めぐすり草」を飲む	「めぐすり草」を飲むと眼が良くなり、普段は見えないワナが、その階にいる間のみ見えるようになる。ここぞという時のために常備しておきたい。
3 「よくみえの腕輪」を装備する	「よくみえの腕輪」は、上記「めぐすり草」の効果を、装備している間中ずっと有効にしておける素晴らしいアイテムだ。手に入れたら迷わず装備しよう。
4 「ワナ師の腕輪」を装備する	究極のワナ対策がコレ、「ワナ師の腕輪」だ。ワナが見えるようになるだけでなく、「ふむ」を選択しない限りワナにかからないという、完璧な代物だ。

「ワナ師の腕輪」を使おう

「ワナ師の腕輪」は、自分がワナにかからなくなるだけでなく、モンスターがワナにかかるように立場が逆転してしまう。しかも、ワナをアイテムとして拾うことができ、いつでも好きなときに使えるという、これでもか、というくらい偉大なアイテムだ。もし手に入れたなら家宝として扱おう。



➡「ワナ師の腕輪」があれば、ダンジョン攻略がグンと戦略的に進められるようになる。

⬅ワナをアイテムとして使えるようになったからには、有効的に使わなければ損というもの。ワナの効果をもう一度確認だ。

●泥棒の基本

店の商品をギタンを払わずに持ち去る、これ即ち泥棒なり。泥棒はやるからには相当な自信と覚悟が必要になってくる。風来道を究めるならレッツトライだ！

←普段は温厚な店主も一度キレれば…。

店のシステム

泥棒をする下準備として、店の構造をよく理解しておく必要があるだろう。まず、店主系が出現している部屋を「店」と言い、部屋内のアイテムをギタンを払う前に部屋の範囲外に出すと「泥棒」ということになる。「泥棒」の扱いはその階から脱出するまで継続され、盗賊番や番犬といった激強モンスターが瞬く間に接近してくる。

←アイテムの上に乗ると値段が表示され、それを拾うと店主が出口を塞ぐ。何らかの方法で外に出ると晴れて「泥棒」だ。

大部屋の巻物を読むと？

店がある階層で「大部屋の巻物」を読むと、階全体が店の扱いに変化し、階内のアイテムはすべて店の売買の対象となる。まだ拾ってなくても売れる。

↑大部屋になった瞬間、店主系は倍速で階段横に移動。商品だったアイテムを拾うと階段の上に居座る。

やっぱり"大部屋の巻物＋α"が泥棒の基本でしょ

「大部屋の巻物」は、泥棒の際に最も苦労する作業である、「階段までの道程」をカットできるという大きな利点がある。階段そのものが店の出口という扱いになるので、階段から店主系をどかすことができれば、ほぼ泥棒は成功だ。

ふきとばしの杖

←階段の上にいる店主を遠くへ吹き飛ばす、最も基本的な泥棒テクニック。

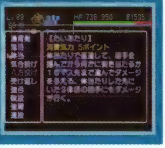
かなしばりの杖

←店主をかなしばり状態にしておき、それからアイテムを拾ってトンズラ。

身がわりの杖

→店主を怒り状態にして誰か（店主可）を身がわりにしておけば、簡単。

秘技 "体当"



→「身がわりの杖」と併用することで、大店長すらどかすことができる。

その他のメジャーな泥棒テクニック

●ワナの「落し穴」を利用する

下りのダンジョンで店内に落し穴があれば、簡単確実に泥棒成功。

●「やりすごしの壺」を利用する

店主＆店長に投げておけば、しばらくの間は壺の中に閉じこめておける。

●「つるはし」「トンネルの杖」で逃走経路を造る

店から階段までの最短ルートをあらかじめ掘っておく方法。杖も何本か必要。

●階段を運んでしまう

「ふきとばしの杖」は階段すらふきとばせる。つるはし系と組み合わせて使用。

泥棒をする前に……

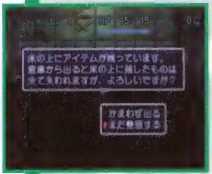
泥棒を実行すると決めたならば、まずやらなければならないことがある。それは、持ち物を一旦すべて売ってしまうということ。どうせ泥棒するんだから、ギタンも稼いでおきましょう。

『アスカ見参！』の新要素

秘技やエレキ箱、印など、新要素てんこ盛りの『アスカ見参！』。ここでは、そんなに大きくスポットは当たらないものの、密かに重要な細かい新仕様を紹介するぞ。シレンシリーズのファンは要チェック！

➡グラフィックも仕様も、カッコいいものが増えまくりだ。

倉庫について



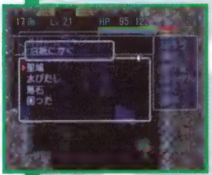
●床倉庫がなくなった

今回、倉庫は窓口預かりのみになった。倉庫内の床に放置したまま外に出てしまうと、そのアイテムは無くなってしまう。

●壺の中身はそのままキープ

今までは、「保存の壺」などにアイテムを入れたまま倉庫に預けると、壺の中身は無くなってしまっていた。だが今回はそのまま保持されるぞ。そのかわり、「変化の壺」などを倉庫を使って再利用することはできなくなってしまった。

「白紙の巻物」について



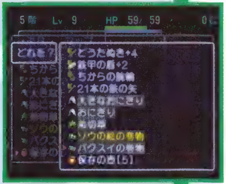
●合成はできない

前回までは、「白紙の巻物」を武器や盾に合成すると、スロット数を増やすことができた。今回のその役割は「風魔石」に一任された。

●「聖域の巻物」にしての利用は１回

「白紙の巻物」を「聖域の巻物」にする際、「白紙～」を一度足元に置き、その状態で「聖域～」にすれば、その時と拾ってまた使った時の２回（水がめを使えばもっと）使えたが、今回は「聖域～」と書き込んだ瞬間に張り付いてしまう。

「壺」について



●壺爆弾は不可

「保存の壺」などにギタンなどを詰め込んで、投げれば全効果発動で大ダメージ、というのは今回はできない。

●転ぶと割れることがある

転び石などで転ぶと、アイテムをばらまいてしまう。壺が割れることもあるので注意。

●複数入れは１ターン

ダンジョン内での「保存の壺」などのアイテムの出し入れは、Qキーを使えば1ターンで複数選択できる。

新アイテム・新モンスター

新アイテム総覧

●ぶっとびハンマー●マリンスラッシャー●車輪のやいば●天神楽ノ剣●背水の剣●根性の竹刀●衰弱の枝●鉄扇●黄泉水底ノ鎖●みやびやかな盾●獣王の盾●おまつりの盾●星神輿ノ盾●ゴムバンの盾●グランドカウンター●正面戦士の盾●黄泉巫女神ノ盾●どんぶりの盾●ねがいの腕輪●気力の腕輪●けものみちの杖●ばくだんの杖●入れ替えの杖●換金の壺●ファイトの巻物●困った巻物●火種の巻物●転写の巻物●コヨリのおにぎり●奇妙なおにぎり●風魔石

新モンスター総覧

●うしわか丸系●怪盗ペリカン系●かけだし忍者系●影ぼうし系●ジャガン仮面系●しろがねマムル系●ダイキライ系●とげドラゴン系●プルン系●ムーロン系●よせカエル系●ロケットイノシシ系

Windows版の新要素

⬆これが観覧モードだ。コンプリートを目指せ!!

DC版からWindows版への移植にあたっても、追加された要素があるぞ。一番大きな点は、やはりダンジョンの追加。白蛇島クリア後に裏白蛇島が出現するほか、十六夜の里で練習ダンジョンにも行けるようになった。その他にもダウンロードで新ダンジョンを多数楽しむことができるぞ。また、不思議な倉庫に「観覧モード」が追加された。さらに新しい印、エレキ箱、秘技も登場し、DC版より奥が深くなっているのだ。

新しい印	
「壊」の印	
「返」の印	

新しいエレキ箱
番犬の箱
盗賊番の箱

新しい秘技	
呪詛	呪縛
暇投げ	目潰し

※詳しくはそれぞれの一覧を参照

第二章 ダンジョン攻略篇

第二章 ダンジョン攻略篇 —— 035

天輪国初級 036
天輪国上級 042
銅賀の隠し穴 052
ドラスの試練 062
ブフーの試練 076
ムラドの試練 100
カカ・ルーの試練 120
ギトーの試練 134
クロンの試練 142
リーバの試練 162
星華の大筒 172
白蛇島 190
裏白蛇島 204

天輪国初級

最初のダンジョンとなる天輪国初級は、修練の場。ここで基本的な戦い方を身につけよう。また、クリア後も武器強化やアイテム集め等でなにかとお世話になる場所だ。

DUNGEON DATA

階層数	持ち込めるアイテム	ギタンの持ち込み	店の出現	仲間
21	20個まで	あり	あり	あり

アイテムの識別状況	武	盾	腕	杖	壺	巻	草	矢	食	秘	工	回
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	－	－	－

●すべて識別　○一部識別
×すべて未識別　－未登場

●天輪国初級とは…

初級というだけあって、強敵モンスターやワナの数は少ない。「不思議のダンジョン」初心者は、いろいろ試して戦い方やアイテムの効果を確認しよう。またダンジョン後半は、武器&盾の強化アイテムが出現しやすいのもこのダンジョンの特徴だ。

⬅上手に攻略していけば一度も引き返さずにクリアも可能なはずだ。

➡武器&盾を鍛えるなら一番効率がいいのがこのダンジョンだ。

●天輪国初級・旅の流れ

十六夜の里

●冒険のはじまりとなる十六夜の里では冒険に役立つ情報がたくさん入手できる。出かける前にはおタネばあさんに話しかけ、「大きなおにぎり」をもらっていこう。また、次のマタギ村に行くまではモンスターも弱く楽勝だ。

マタギの村

●酒処では大事なプレイ情報が！　また、道具屋でいらないものを売り、必要なものを十分補充、お金に余裕があればできるだけかじ屋で剣を鍛える。からくやでお助けメカ（？）エレキ箱の購入も可能と旅の準備を万全に。

根来神社

●入り口から向かって右から二番目の建物は倉庫。ここでアイテムの整理をして、冒険後半戦に備えよう。また、ここのかじ屋では盾を強化しておくといい。

白神沼中洲

●白神沼でヘイジとキハチが登場し、どちらかを選んで冒険のお供にできるようになる。ヘイジは飛び道具を敵に投げ返し、水中からアイテムを取ってきてくれる能力、キハチは離れた敵を引き寄せ攻撃&HP回復能力を持つ。

鋼賀村

●ミナモと再会し、里の人々を困らせる毒の粉が鋼賀城の天守閣から降ってきているという事実を知る。村の中は人っ子一人なし。お店もかじ屋もなし！　ミナモと再会を果たしたら鋼賀城へ向かい最終決戦へ！

鋼賀城

●入り口にあるタヌキの像が気になるけど今は無視。ここまでスムーズに来てしまった人には強敵ぞろいで、戦いも辛くなるだろう。危なくなったら「持ち帰りの巻物」で引き返そう。そして5階目はいよいよ天守閣。ボスとの対決だ！

里の人たちを苦しめる毒の原因を突き止める!!

アスカが訪れた十六夜の里では、川に毒が流れ、鋼賀村の忍者が人々を襲うという事件が発生。事件解決のためアスカの冒険が始まる！

過酷な旅の安息処（あんそくどころ）で、万全の事前対策を

天輪国初級で各種施設があるのは2箇所。補充アイテムの購入はもちろん、剣と盾の強化はできるだけしたい。ピンチの時に脱出できる「持ち帰りの巻物」は必ずひとつは購入しよう。

施設一覧

施設	マタギ村	根来神社
不思議な倉庫	×	○
風来銀行出張員	×	×
かじ屋（剣）	○	×
かじ屋（盾）	×	○
道具屋（行商人）	○	○
宿屋	×	○
エレキ箱専門店	○	×
八獣神の御神体	×	×
歌詠みじいさん	×	×
別ダンジョンへの入り口	×	×

EVENT キハチとヘイジから迫られる選択！

お互いに白神沼のヌシだと言い張るヘイジとキハチ。二人のケンカを仲裁すると、どちらか一人を冒険の仲間にすることになる。二人の特殊能力には違いがあるので、自分のプレイスタイルに合った方を選ぼう。

体を張って
旅の基本を覚える!!

序盤はモンスターも弱く、もしアスカが倒れても挽回（ばんかい）するのは簡単。不思議のダンジョンになれていない人は、何度か倒れるのを覚悟で旅の基本を覚えよう。モンスターとの戦いは「先攻」と「1対1」が大切。巻物は一度は試しに使ってみて、その効果と使用法をチェックしておこう。ここぞという時に使い方を間違えたら、目も当てられない！

←敵を発見したら、空振り攻撃で自分の隣に引き寄せる。これで攻撃の先手を取ろう。基本的に自分から近づくのは危険だ。

➡複数の敵に囲まれての戦いは苦戦必至！ これを避けるためには敵を通路に誘い込み、一人ずつ戦うのが安全で確実だ。

➡腕輪の中には、特定のワナの効果やモンスターの特殊攻撃から身を守ってくれるものが存在する。これらの腕輪を発見したら、壊さないよう大切に。

←と、いっても都合よく腕輪は発見できない。基本的にはワナを踏んでしまった後に、いかに落ち着いて処理がきるかが大切だ。

見えない敵、
ワナにも万全の対策を!!

踏んでみるまで、その存在がわからないワナ。ここ天輪国初級でも後半になると、いやらしいワナが出現し、その恐怖を味わうことになるだろう。武器を空振りすることでその場にあるワナを見破ることができるものの、これをやっていたらターンがかかる。「めぐすり草」や「よく見えの腕輪」などで、ワナ対策をしておくと冒険は楽になる。

仲間とのコンビネーションバトルを身につけよう

白神沼中洲から登場する仲間NPC（ノンプレイヤーキャラ）。通常はアスカの後ろをついてくるけど、敵を発見するとそれに向かってどこまでも…。ここで注意したいのが、別行動をとって離れ離れにならないことだ。仲間NPCを単独行動させると、敵に囲まれやられてしまうこともあるし、なにより自分自身も危険になる。常に一緒に行動し協力してモンスターを倒していこう。

←同じ敵を攻撃して各個撃破していく。特に多数の敵と戦う時は、こうすることで味方の被害を最小限に抑えられるのだ。

➡単独行動を避けるために、時にはNPCの行く先について行くことも必要だ。NPCを失ったら戦力は激減してしまう。

階層別必勝法

最初のダンジョンといえどもクリアを目指すなら、冒険の基本を押さえる必要がある。正しい対処法を学びながら進んでいこう！

第一階層 1F → 10F

最弱モンスターのオンパレード!?　まずは腕慣らしだ！

マタギ村までの道のりは、このゲーム中でも最弱のモンスターが勢ぞろい。ただし、楽チンだからといってさっさと次の階に進んではダメ。先々に備えてマップを隅々まで回り、装備と経験値をしっかりと稼ごう。マタギ村以降の階層になると、飛び道具を持つ敵が登場する。攻撃を受けないように、斜め前に移動しながら敵に接近して攻撃しよう。

出現モンスター ●詳しくはP41へ…

●マムル●あなぐらマムル●チンタラ●うしわか丸●よせカエル●かけだし忍者●ゲイズ●ぬすっトド　ほか

⬅今後のためにアイテムは貪欲にゲットしていこう。

➡忍者とは通路で戦うと手裏剣攻撃を避けられるぞ。

第二階層 11F → 16F

特殊能力を持つモンスターに気をつけろ!!

ここからはモンスターの攻撃力がランクアップ。仲間NPCが登場するものの、初めて足を踏み入れる者には油断できない階層となっている。通路が少なく、開けた場所が多いマップ構成なので敵に囲まれないように気をつけよう。また、そろそろいやらしい特殊能力を持ったモンスターが出現。今のうちに回避法と対処法をしっかりマスターしておこう。

出現モンスター ●詳しくはP41へ…

●くねくねハニー●おばけ大根●馬武者●プルン●影ぼうし●ノロージョ●すぐカエル●いっぱし忍者　ほか

⬅ムーロンのビームは仲間と分断されてしまう！

➡シューベルに仲間モンスターを呼び出させるな！

第三階層 17F → 20F

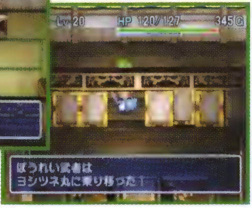
舞台はいよいよ最終ステージへ

ボスの階へと続く鋼賀城は、部屋が細かく入り組んでいて強引に動き回ると敵に囲まれやすい。敵との遭遇(そうぐう)率が高いので、足踏みをして体力を回復するのも大変だ。多数出現する飛び道具を持ったモンスターが、さらにそれに拍車(はくしゃ)をかける！　ピンチに陥ったら無理をせず「持ち帰りの巻物」を使って十六夜の里に戻ろう。

出現モンスター ●詳しくはP41へ…

●鬼面武者●荒馬ザムライ●ケンゴウ●ヨシツネ丸●いっぱし忍者●はがくれ忍者

⬅ケンゴウは命綱である盾を弾き飛ばしてしまう！



➡ぼうれい武者は他のモンスターに憑依(ひょうい)する前に倒せ。

21F BOSS 対決 VERSUS BOSS

第四階層　天守閣

初のボス戦!!
まずはザコ敵から倒せ!!

ここで狙うは頭領ただ１人！　…だが、部下の忍者に阻まれて頭領にはなかなかたどり着けない。ここで突進していくのは忍者にぐるりと取り囲まれてしまうのでとても危険だ。ここはまず、囲まれないよう後ろの壁づたいに移動。忍者を慎重に倒しつつ、頭領が最短距離で自分の隣にくるように誘導しよう。全体攻撃の巻物がたくさんあれば、かなり楽な戦いになるが…。

⬅攻撃する忍者は頭領の位置を考えて決定。頭領が最短で自分の隣にくるように…。

➡隣にきたら他を無視して頭領を攻撃。忍者を全滅させると新たに出現してしまう。

BOSS DATA　鋼賀村の忍者の頭領にしてミナモの父。近隣の村々をモンスターから守っていたが、巨大な花に精神を乗っ取られてしまった。

HP	150
攻撃力	30
防御力	16
EXP	0
速度	通常
移動	歩行
系統	その他

POINT　ボス戦に備えての装備品などは…？

ズバリ「落石の巻物」などの全体攻撃アイテムを大量に持っていけば安全に戦える。ただし武器による攻撃で、となると特殊能力は必要ないもののそれなりの攻撃力・守備力が必要になるぞ。運良く強力な武具を手に入れない限り、キミの装備は、「カタナ」と「鉄甲の盾」。途中のかじ屋で武具を鍛え、鋼賀城で「天の恵みの巻物」と「地の恵みの巻物」を集めて「持ち帰りの巻物」で引き返す。これを繰り返し、ある程度武器を強化してから勝負に挑みたい。

ケースバイケース・テクニック　天輪国初級篇

其の壱）余ったアイテムの使い方

アイテムが持ちきれなくなるといらないものから捨てることになるが、ちょっと待って？　使用回数が［0］になった杖は敵に投げつければ効果を発揮するし、自分のHPが減っていれば「回復の壷」の中に入れてしまう手もある。アイテムを最大限に利用することも不思議のダンジョンでの重要なサバイバル術だ。

⬆カッパのヘイジにものを投げつけると…。

其の弐）日々、ステータスを向上させよう！

P36でも挙げたとおり、天輪国初級は武器と盾を鍛えるのに最適の場所。次に挑む上級でも武器の強化は必須なので、一度クリアした後も何かとお世話になる。また、道中に出現する怪盗ペリカンを利用すれば、武器と盾の合成も可能だ。ダンジョン攻略の要となる強力な武器はここで作り上げよう！

⬆合成したいものを飲ませて倒せば…。

入手アイテム一覧

武器	全19種		
なまえ	拾	モ	店
カタナ	○		○
鍛えた木刀			○
金の剣			○
剛剣マンジカブラ			○
根性の竹刀	○		
こんぼう	○		○
成仏のカマ	○		○
使い捨ての剣			○
つるはし			○
鉄扇	○		
どうたぬき	○		○
ドレインバスター	○		○
長巻	○		○
如意棒			○
1ツ目殺し	○		○
マリンスラッシャー	○		○
モーニングスター	○		○
ヤリ			○
妖刀かまいたち	○		○

盾	全17種		
なまえ	拾	モ	店
うろこの盾	○		○
皮の盾	○		○
鍛えた木の盾			○
金の盾	○		○
しあわせの盾	○		○
重装の盾	○		○
地雷ナバリの盾	○		○
青銅甲の盾	○		○
使い捨ての盾	○		○
鉄甲の盾	○		○
トドの盾	○		○
どんぶりの盾	○		
バトルカウンター	○		○
風魔の盾			○
矛の盾	○		○
見切りの盾	○		○
やまびこの盾	○		○

腕輪	全16種		
なまえ	拾	モ	店
サビよけの腕輪			○
呪いよけの腕輪	○		○
遠投の腕輪			○
しあわせの腕輪	○		○
透視の腕輪	○		○
混乱よけの腕輪			○
ハラヘラズの腕輪	○		
百発百中の腕輪	○		○
ちからの腕輪	○		○
まもりの腕輪	○		○
ねむらずの腕輪			○
必着の腕輪	○		○
たかとびの腕輪			○
よくみえの腕輪	○		○
ドレインよけの腕輪	○		○
身代わりの腕輪			○

杖	全11種		
なまえ	拾	モ	店
ふきとばしの杖	○		○
身がわりの杖	○		○
場所替えの杖			○
かなしばりの杖	○		○
一時しのぎの杖	○		○
鈍足の杖	○		○
火ばしらの杖	○		○
いかずちの杖	○		○
からぶりの杖	○		○
転ばぬ先の杖			○
封印の杖			○

壺	全9種		
なまえ	拾	モ	店
保存の壺	○		○
やりすごしの壺	○		○
識別の壺			○
回復の壺	○		○
弱化の壺			○
倉庫の壺	○		
変化の壺			○
合成の壺	○		○
手封じの壺			○

巻物	全20種		
なまえ	拾	モ	店
あかりの巻物			○
壺増大の巻物			○
困った時の巻物	○		○
バクスイの巻物	○		○
大部屋の巻物			○
混乱の巻物	○		○
ねだやしの巻物			○
おはらいの巻物			○
天の恵みの巻物	○		○
地の恵みの巻物	○		○
メッキの巻物	○		○
引き上げの巻物	○		
炎上の巻物	○		○
ゾワゾワの巻物	○		○
壺われずの巻物			○
聖域の巻物	○		○
白紙の巻物			○
持ち帰りの巻物	○		
落石の巻物	○		○
いかずちの巻物	○		○

草・種	全16種		
なまえ	拾	モ	店
薬草	○		
弟切草	○		○
めぐすり草	○		○
ドラゴン草	○		○
無敵草	○		○
復活の草	○		○
命の草	○		○
胃拡張の種	○		○
しあわせ草	○	○	○
天使の種			○
毒消し草	○		○
ちからの種	○	○	○
高とび草	○		
すばやさの種	○		○
よくきき草	○		○
火炎草	○		

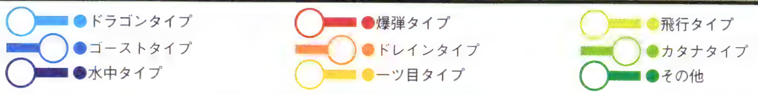
矢・弾	全4種		
なまえ	拾	モ	店
木の矢	○	○	○
鉄の矢	○	○	○
銀の矢			○
会心の矢			○

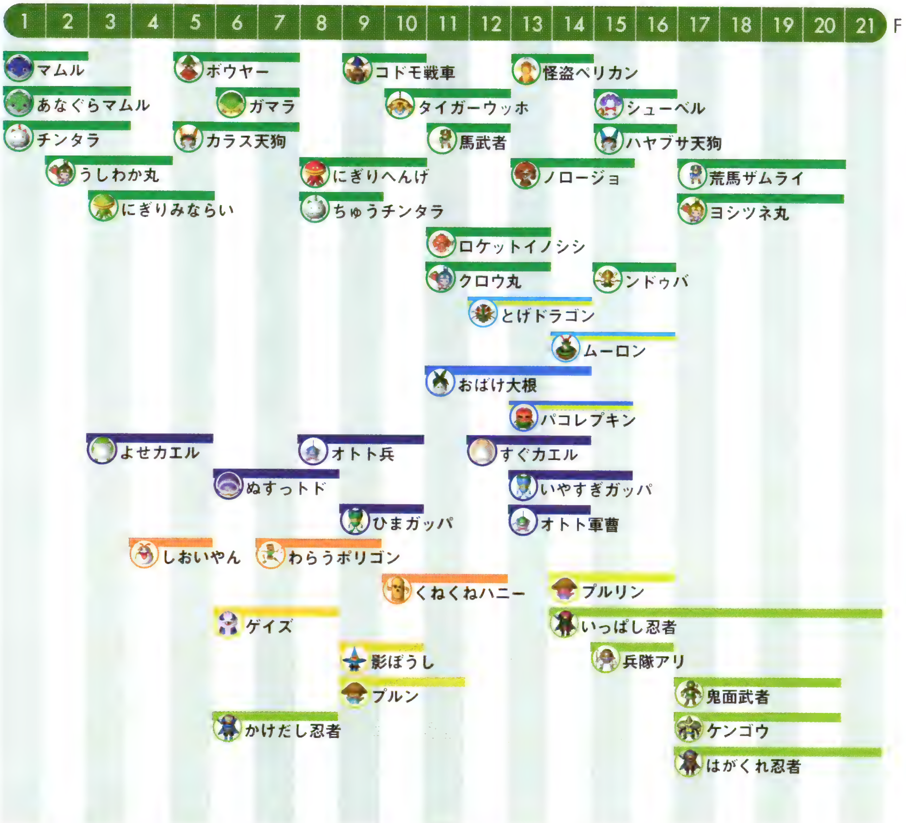
食料	全4種		
なまえ	拾	モ	店
おにぎり	○		○
大きなおにぎり	○		○
巨大なおにぎり	○		○
特製おにぎり			○

拾＝フロア内に落ちているアイテム　モ＝モンスターを倒すと落とす限定品　店＝店で買えるアイテム

モンスター出現分布図

色分けの見方





天輪国上級

いよいよここからが不思議のダンジョンの真髄。鍛えた武器とキミの頭脳、そして一握りの運(？)でダンジョン攻略に挑め！

DUNGEON DATA

階層数	持ち込めるアイテム	ギタンの持ち込み	店の出現	仲間
28	20個まで	あり	あり	あり

アイテムの識別状況	武	盾	腕	杖	壺	巻	草	矢	食	秘	工	回
	●	●	○	○	○	○	○	●	●	－	－	－

●すべて識別　○一部識別　×すべて未識別　－未登場

●天輪国上級とは…

初級よりもランクが高いモンスターが続出し、これに強力なワナがあちこちに仕掛けられている天輪国上級。階層は全28にものぼりかなりの長丁場（ながちょうば）となる。一度の判断ミス・操作ミスが命取りになりかねないシビアなダンジョンになっている。

➡HPをごっそり奪われたり、一瞬にして敵に囲まれてしまうワナが出現！

⬅攻撃力やHPはもちろん特殊能力も強くなっているモンスターたち。

●天輪国上級・旅の流れ

十六夜の里

●冒頭にていきなりミナモが仲間となり、心強い旅立ちとなる。

小さな峠

●再びヘイジとキハチのNPC選択を行うこととなる。アスカ、ミナモ、そしてヘイジかキハチといった３人のパーティでの旅はさらに賑やかに。

妖怪村

●長老にあって巨大花の正体をつかもう。ここではパコレプキンの道具屋で必ず後半戦にむけてのアイテム補充をしておく必要がある。

メイオウラン入口

●ついに諸悪の根源メイオウランに進入！　鋼賀城に巣くっていた巨大花を追い、強敵が待つ悪の巣窟・ホウライ山へ乗り込んでいこう。

根来神社

鋼賀城に巣くっていた巨大花を追いホウライ山へ

一連の事件は邪悪な巨大花が関係しているとにらんだアスカ。謎を解き明かすため、ミナモと共にホウライ山へと向かう！

EVENT **再び巻き起こるアスカをめぐる戦い？**

ミナモに続き、ここではまたまたヘイジかキハチどちらか一人をNPCにすることができる。後半の危険な大砲攻撃から身を守りたいのならならヘイジ。HPの回復アイテムの心配をしたくないのならキハチだ。

人に優しいモンスターたちが集う村

長老が統べるこの村は、人間に敵対しないモンスターたちの集まり。ちゃんとアイテムも売ってくれるので大助かりだ。

施設一覧

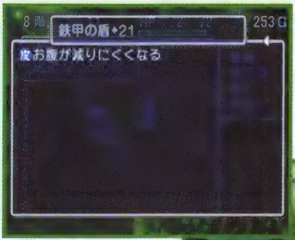
妖怪村				
不思議な倉庫	×		宿屋	○
風来銀行出張員	×		エレキ箱専門店	×
かじ屋（剣）	×		八獣神の御神体	×
かじ屋（盾）	×		歌詠みじいさん	×
道具屋（行商人）	○		別ダンジョンへの入り口	×

EVENT **そして天輪国に平和が戻る！**

見事メイオウランを退治し根来神社に戻ってきたアスカたちだったが、その戦いで身を呈した頭領の意識はいまだ戻らなかった。神社に集まっていた十六夜の里の人々は、なにもせずに忍者たちを悪者と決め付けていたこと反省する。そして里長の号令の下、頭領を助けるためそれぞれが行動を開始した！　あるものは薬草を集め、あるものは薬の調合法を調べ、あるものはつきっきりで頭領を看病する。天輪国が再びひとつになる瞬間だ！　そしてアスカとコッパは…。

アイテム補給は一度きり!空腹は最大の敵!?

初級よりも階層が増えている上級ダンジョン。にもかかわらず確実に道具屋が存在するポイントは一箇所だけだ。そこで問題になるのが食料問題。HPの回復は様々あるが、満腹度は基本的に「おにぎり」がないと回復できない。ダンジョンで見つけられる「おにぎり」には限度があるので、妖怪村で充分に補充しておくことをお忘れなく。



⬅「どんぶりの盾」や「皮の盾」を合成した盾などを装備して腹へりを防止できれば一番いい。長旅の強い味方だ！

➡ダンジョン内で店を見つけられればいいが…。基本的には1個や2個の「おにぎり」ストックだと心もとない。

モンスターやワナをこちらが利用する！

モンスターたちの特殊能力やワナの中には、やり方しだいで役に立つものがある。にぎりへんげは手持ちのアイテムを「おにぎり」に変えてくれるし（ランダムにだが…）怪盗ペリカンは合成のお供。装備外しのワナは呪われた装備を外してくれるし、地雷のワナは周囲の敵を一撃で倒してくれる。使えるものは何でも利用してしまおう！

➡「おにぎり」がないときはありがたい、にぎりへんげの特殊能力。装備品は変化させられることがなく一安心。

⬅呪われた装備品を外したいときは、装備外しのワナをわざと踏んでみよう。ワナの効果で呪われていても外せる。

武器や盾を鍛えあげよう！

天輪国上級に真剣勝負を挑むのなら、拾いものの剣と盾そのままでは役不足。強化と合成を施して完全武装しよう。強化については+20〜30はしておきたい。合成だったら、剣なら「根性の竹刀」と「妖刀かまいたち」、盾なら「皮の盾」はぜひとも基本武器につけておきたい。これらのアイテムは天輪国初級で修行を続けていれば手に入るはずだ。

⬅ある程度武器が強くなるまでは、初級を繰り返しまわろう。武器が強化されていくにつれ攻略もスムーズにできる。

➡手に入りにくい「合成の壺」を除くと合成方法は怪盗ペリカンのみ。合成したいものを投げつけ、あとで倒せばOK。

階層別必勝法

強化した武器を持ち込んで真剣勝負を挑む前に、一度は手ぶらで挑戦してみて感触をつかんでおこう。一発勝負はあまりにも無謀だ。

第一階層 1F → 6F

持ち込みアイテムさえあれば ひと安心

ダンジョン後半に備えてそろえてきた武器のおかげで、このあたりの階層はラクチンで進めるはずだ。ただし、敵はしっかりと倒してレベルアップをしてから次の階層へ進むこと。特にNPCのミナモは、アスカのように強力な装備をしているわけではない。しっかりと育てておかないと、道中半ばでやられてしまう。経験値は貪欲(どんよく)に稼いでいこう。

出現モンスター ●詳しくはP47へ…

●マムル●チンタラ●うしわか●あなぐらマムル●よせカエル●しおいやん●ボウヤー●カラス天狗●にぎりみならい●ぬすっトド●かけだし忍者●ガマラ　ほか

➡ミナモを育てていくことに専念。大事な戦力だ。

⬅頼れる武器のおかげで、敵は一撃で倒せてしまう。

第二階層 7F → 16F

モンスターレベルが 格段にアップ!!

ここからは早くも初級後半のモンスターを始め新たな強力モンスターが登場し、ワナも続出！　両方ともその数が激増しており、同時に遭遇してしまうと危機的状況に陥(おちい)ることがある。できるだけモンスターやワナを事前に察知できるアイテムを使っていきたい。NPCたちと離れ離れにならないよう、サポートをしながら慎重に進んでいこう。

出現モンスター ●詳しくはP47へ…

●にぎりへんげ●ちゅうチンタラ●ゲイズ●コドモ戦車●タイガーウッホ●馬武者●オトト兵●ひまガッパ●わらうポリゴン●影ぼうし●プルン●ロケットイノシシ●とげドラゴン　ほか

⬅危険な相手は矢などで早めに倒しておこう。

➡オヤジ戦車は強敵中の強敵。爆風に巻き込まれる！

第三階層 17F → 27F

まさにここが上級ダンジョン 最大の山場!!

ここからは一気に11階層を駆(か)け抜けなければならない。妖怪村ではアイテムを充分に補充しよう。次の階層以降、モンスターのほとんどは特殊能力を持ち、基本戦術が通用しないことが多い。各特殊能力を把握したうえで、その時々の最善の行動を取ろう。中でもバネで移動をする階層は、NPCをつれて行けない最危険地帯。ここだけは無理をせず脱出に努めよう。

出現モンスター ●詳しくはP47へ…

●キグニ族●パ王●ヨシツネ丸●タウロス●メンベルス●にぎり親方●怪盗ペリカン３世●ドラゴンヘッド●パコレプキーナ●アイアンヘッド●プチフェニックス●ジャガー王子　ほか

⬅レベルが下がってしまう特殊能力は極力避けよう！

➡このフロアでは「場所替えの杖」が役に立つ！

超難関試練！　まずはどうボスにたどりつくか!!

1戦目は「身がわりの杖」でモンスターたちをひきつければ、割と安全にボスの下までたどり着けるはず。同士討ちをしてランクアップしたモンスターや真ん中にいるドラゴンに杖を振れば、倒されるのに時間がかかりより効果的だ。2戦目は、自分は逃げ回ってつたとモンスターをひきつけ、その間にミナモにボスを攻撃してもらう。これなら高確率でボスを倒すことができるはずだ！

←使う相手を選べれば、身がわりの効果3・4回でボスの下にたどり着ける。

→ミナモがボスにたどり着いたら、つたたちを一手に引き受け逃げ回ろう。

BOSS DATA

一連の事件の張本人。黄泉に生息する巨大花でアイテムを食べて成長し、吐き出す毒は生き物を自分の意のままに操る力を持つ。

HP	300
攻撃力	45
防御力	20
EXP	9999
速度	通常
移動	—
系統	その他

POINT もっとお手軽、確実に勝利するためには…

どうしても攻略ができない人のための最終手段は、道中で「根性の竹刀」を振りまくりその特殊効果でちからを上げていくという方法がある。ちからを50ぐらいまで上げて、さらに「銀の矢」か「遠投の腕輪」を使ってスタート地点からボスを攻撃すればほぼ確実に勝利することができるはずだ。「根性の竹刀」の印は、重ね掛けしておけばちからが上昇するまでのターンが短くなる。利用してみるといいだろう。

これでめでたしめでたし…なわきゃない!?

冒険の疲れを癒すため十六夜の里に身を寄せていたアスカたちに、ある日里長はこんな提案をする。「隣の国、祭来国の『リーバ祭』へ行ってみては？」。なんでも見ると厄が払われ、幸運が訪れるといわれていて、風来人には人気があるお祭りらしい。アスカたちはすすめられるままに『リーバ祭』へ行ってみることに。船頭に船を出してもらい、祭来国に向かうアスカとコッパ。しかしこれは更なる大冒険へのきっかけに過ぎなかった…。

←実はここまでは小手調べだったのかもしれない!!

入手アイテム一覧

武器	全 25 種		
なまえ	拾	モ	店
アイアンヘッドの頭		○	
カタナ	○		○
鍛えた木刀	○		
金の剣	○		○
剛剣マンジカブラ	○		○
根性の竹刀	○		○
こんぼう	○		
車輪のやいば	○		○
成仏のカマ	○		○
使い捨ての剣	○		○
つるはし	○		○
鉄扇	○		○
どうたぬき	○		○
ドラゴンキラー	○		○
ドレインバスター	○		○
長巻	○		
如意棒	○		○
1ツ目殺し	○		○
ぶっとびハンマー			○
マリンスラッシャー	○		○
三日月刀	○		○
ミノタウロスの斧		○	
モーニングスター	○		○
ヤリ	○		○
妖刀かまいたち	○		○

盾	全 21 種		
なまえ	拾	モ	店
うろこの盾	○		○
皮の盾	○		○
鍛えた木の盾	○		
金の盾	○		○
しあわせの盾	○		○
獣王の盾	○		○
重装の盾	○		○
地雷ナバリの盾	○		○
青銅甲の盾	○		○
使い捨ての盾	○		○
鉄甲の盾	○		○
トドの盾	○		○
ドラゴンシールド	○		○
どんぶりの盾	○		○
バトルカウンター	○		○
風魔の盾	○		○
不動の盾			○
矛の盾	○		○
見切りの盾	○		○
みやびやかな盾	○		○
やまびこの盾	○		○

腕輪	全 20 種		
なまえ	拾	モ	店
いやしの腕輪	○		○
うけながしの腕輪			○
遠投の腕輪	○		○
会心の腕輪			○
混乱よけの腕輪	○		○
サビよけの腕輪	○		○
しあわせの腕輪	○		○
たかとびの腕輪			○
ちからの腕輪	○		○
通過の腕輪			○
透視の腕輪	○		○
とうぞくの腕輪			○
ドレインよけの腕輪	○		○
ねがいの腕輪	○		○
ねむらずの腕輪			○
呪いよけの腕輪	○		○
必着の腕輪	○		○
百発百中の腕輪	○		○
まもりの腕輪	○		○
よくみえの腕輪	○		○

杖	全 17 種		
なまえ	拾	モ	店
いかずちの杖			○
痛み分けの杖	○		○
一時しのぎの杖	○		○
回復の杖	○		○
かなしばりの杖	○	○	○
からぶりの杖	○		○
転ばぬ先の杖	○		○
しあわせの杖	○		○
鈍足の杖	○		○
トンネルの杖	○		○
場所替えの杖	○		○
引きよせの杖	○		○
火ばしらの杖	○		○
封印の杖	○	○	○
ふきとばしの杖	○		○
不幸の杖	○		○
身がわりの杖	○		○

壺	全 11 種		
なまえ	拾	モ	店
回復の壺	○		○
合成の壺	○		○
識別の壺	○		○
弱化の壺	○		○
倉庫の壺	○		○
底抜けの壺	○		
手封じの壺			○
変化の壺	○		○
保存の壺	○		○
水がめ	○		
やりすごしの壺	○		○

巻物	全 28 種		
なまえ	拾	モ	店
あかりの巻物	○		○
いかずちの巻物	○		○
炎上の巻物	○		○
大部屋の巻物	○		○
おはらいの巻物	○		○
困った時の巻物	○		○
混乱の巻物	○		○
識別の巻物	○		○
すいだしの巻物			○
聖域の巻物	○		○
ゾワゾワの巻物	○		○
地の恵みの巻物	○		○
壺増大の巻物	○		○
壺われずの巻物	○		○
天の恵みの巻物	○		○
ねだやしの巻物	○		○
白紙の巻物	○		○
バクスイの巻物	○		○
はりつけの巻物			○
引き上げの巻物	○		
必中の巻物			○
水がれの巻物	○		
水びたしの巻物	○		○
メッキの巻物	○		○
持ち帰りの巻物	○		○
落石の巻物	○		○
ワナけしの巻物			○
ワナの巻物			○

草・種	全 22 種		
なまえ	拾	モ	店
胃拡張の種	○		○
胃縮小の種	○		○
命の草	○		○
弟切草	○		○
火炎草	○		○
くねくね草	○		○
混乱草	○		○
しあわせ草	○	○	○
睡眠草	○		○
すばやさの種	○		○
高とび草	○		○
ちからの種	○	○	○
天使の種			○
毒消し草	○		○
毒草	○		○
ドラゴン草	○		○
不幸の種	○		
復活の草	○		○
無敵草	○		○
めぐすり草	○		○
薬草	○		○
よくきき草	○		○

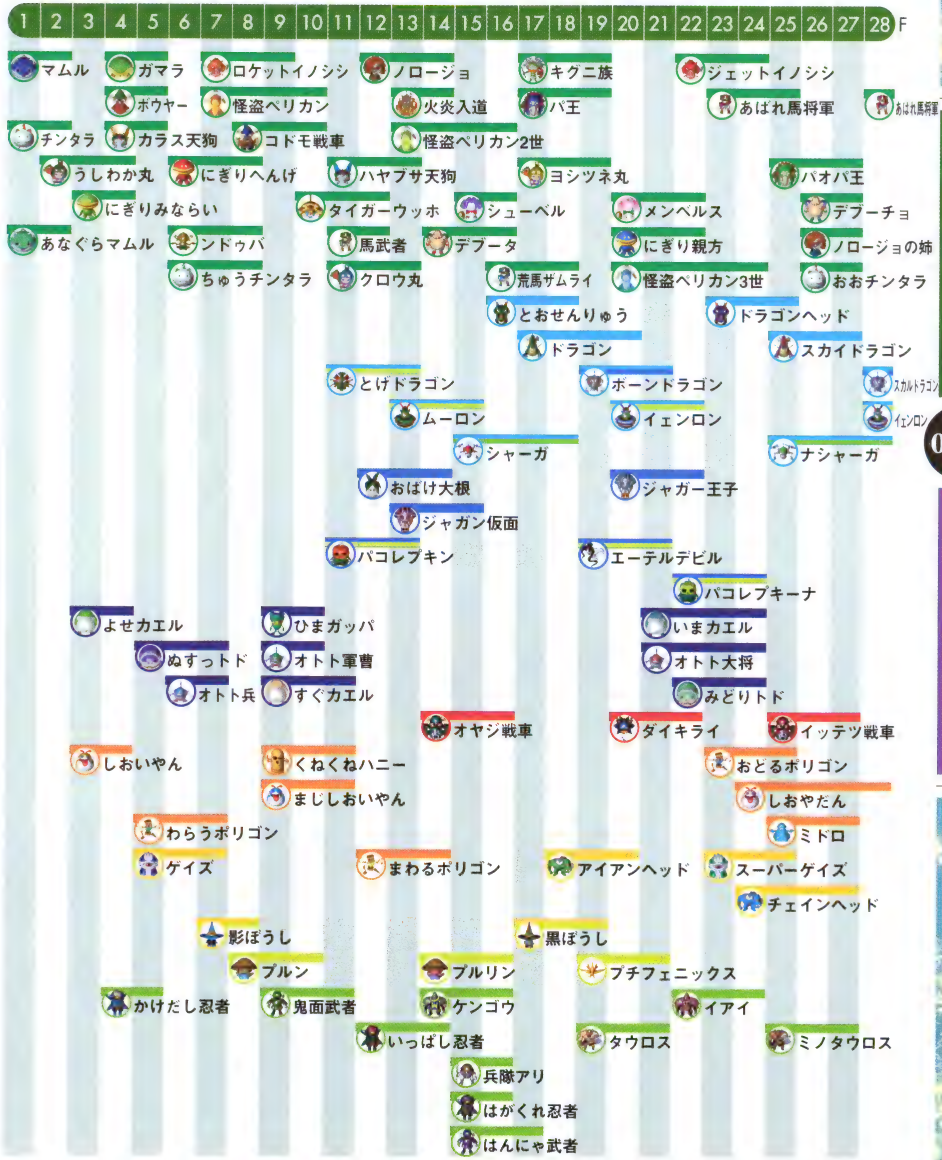
矢・弾	全 8 種		
なまえ	拾	モ	店
会心の矢			○
かまいたちの矢			○
木の矢	○		○
銀の矢	○		○
大砲の弾	○		
鉄の矢	○		○
デブータの石	○		
毒矢			○

食料	全 5 種		
なまえ	拾	モ	店
大きなおにぎり	○		○
おにぎり	○		○
巨大なおにぎり	○		○
特製おにぎり	○		○
まずそうなおにぎり	○		

モンスター出現分布図

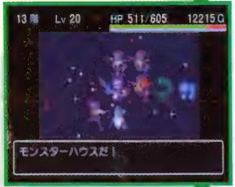
色分けの見方

- ドラゴンタイプ
- ゴーストタイプ
- 水中タイプ
- 爆弾タイプ
- ドレインタイプ
- 一ツ目タイプ
- 飛行タイプ
- カタナタイプ
- その他



モンスターハウスに勝つために

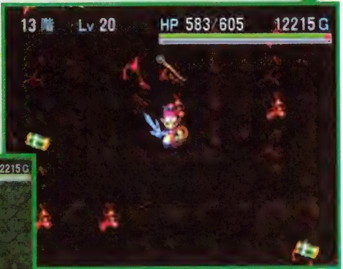
風来人をゲームオーバーに追い込む確率が最も高い、最大の難関モンスターハウス。ダンジョン探索を続けていると、どうしても避けては通れぬ場面というのは出てくるもの。焦(あせ)らず冷静に対処すれば活路は開けるハズだ。



➡足を踏み入れてしまったら、もう戦い抜くしか道はない！

モンスターハウスのおさらい

モンスターハウスとは、ダンジョン内にランダムで出現する、通常より多くのワナが仕掛けられ、睡眠状態のモンスターが大量発生している特殊部屋のこと。自分キャラが部屋内に一歩でも足を踏み入れると、「モンスターハウスだ！」のメッセージとともに睡眠状態のモンスターたちが一斉に覚醒(かくせい)状態となり、まっすぐアスカに向かってくる恐怖の産物だ。



➡部屋内にはアイテムも大量に落ちている。これこそまさに戦利品。

⬅「モンスターハウスの巻物」で自ら発生させることもできる。

テーマ別モンスターハウス

モンスターハウスには、「ノーマルタイプ」とは別に「テーマ別モンスターハウス」が存在する。ゴースト系やパワー系など、それぞれテーマに沿った種類のモンスターが集中して発生しているのだ。系統は基本的にランダムで決まる。

⬅運良くその系統に有効な武器があれば勝利は目前だ。

➡泥棒状態でないと番犬隊は発生しない。

ゴーストハウス	エーテルデビル系、パコレプキン系などのゴーストタイプのモンスターが集中して出現。
パワーハウス	アイアンヘッド系、タウロス系などの、パワー自慢のモンスターが集中して出現。
ドレインハウス	くねくねハニー系、わらうポリゴン系などの、ドレインタイプのモンスターが集中して出現。
1ツ目ハウス	ゲイズ系、影ぼうし系、アイアンヘッド系などの、1ツ目タイプのモンスターが集中して出現。
ドラゴンハウス	ドラゴン系、とおせんりゅう系などの、ドラゴンタイプのモンスターが集中して出現。
マジックハウス	うしわか丸系、パ王系などの、魔法攻撃を得意とするモンスターが集中して出現。
投げ物ハウス	ひまガッパ系、おばけ大根系などの、投げ攻撃が得意なモンスターが集中して出現。
番犬隊	番犬や盗賊番系が集中して出現。泥棒状態の時にモンスターハウスの巻物を読んだ場合のみ発生。

モンスターハウスの戦い方

モンスターハウスは確かに危険だが、大幅なレベルアップや大量のアイテムなどの、勝ち残ったときの副産物が結構魅力的だ。モンスターハウスを逆に利用できるようになってこそ、真の風来人と言えるのかもしれない。最も基本的な戦い方はやはり、通路まで下がって1対1の勝負に持ち込むことだろう。

➡「聖域の巻物」や「バクスイの巻物」など、巻物を豊富に所持していればかなり楽に戦える。

⬅部屋の外から矢を撃って、1体ずつ通路に誘き寄せるのも有効だ。

攻略フローチャート

冒険はまだまだ続いてゆく

天輪国に平和を呼び戻した後は、いよいよ本腰を入れてダンジョン攻略する必要が出てくる、祭来国・八魔天編のスタートとなる。

天輪国

START
十六夜の里

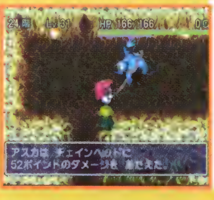
天輪国初級

いちばん初めに攻略する、比較的難易度の低いダンジョン。風来人として基本的なことができればまず問題なくクリアできる。

鋼賀村

天輪国上級

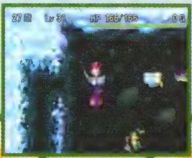
初級に比べてグンと難易度が上がる、天輪国のラストダンジョン。メイオウランに負けるな！



GOAL?
鋼賀編エンディング

鋼賀の隠し穴

シナリオとは直接関係ないダンジョン。風来人としての実力が充分に試される激ムズダンジョンだ。



祭来国

八神楽の森

八獣神の試練の道

ドラスの試練

「魔道神ドラス」の祭器を納めてある、杖と巻物のダンジョン。

ブフーの試練

「食の神ブフー」の祭器を納めてある、エレキ箱のダンジョン。

ムラドの試練

「住の神ムラド」の祭器を納めてある、パズルダンジョン。

カカ・ルーの試練

「ワナの神カカ・ルー」の祭器を納めてある、ワナ師のダンジョン。

ギトーの試練

「泥棒神ギトー」の祭器を納めてある、通路のない壁堀りダンジョン。

クロンの試練

「旅の神クロン」の祭器を納めてある、秘技を用いるダンジョン。

リーバの試練

「運命神リーバ」の祭器を納めてある、レベルが上昇しないダンジョン。

星華の大祠

八魔天編シナリオを統括するラストダンジョン。難易度は最高クラスで、今までに戦ってきた八魔天が全員登場するぞ。気を引き締めて臨もう。

GOAL?
八魔天編エンディング

そしてさらなる秘境へ…

白蛇島
裏白蛇島

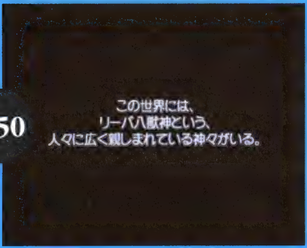
八魔天編シナリオをクリアした後に現れる、究極の難関ダンジョン。すべての風来テクニックを駆使して挑戦しよう！

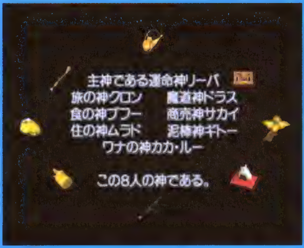
新たなる旅立ちの幕開け

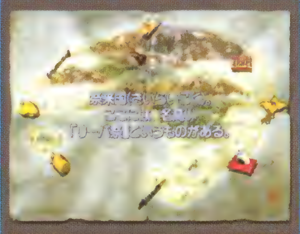
天輪国でのメイオウランとの激戦を終え、
ほっと一息をつこうと思ったアスカとコッパ。
だが、訪れた祭来国で行なわれる予定のリーバ祭は
八魔天と名乗るものたちによって、
開催中止を余儀なくされかけていた。

祭司のコヨリは言う――。
リーバ祭を行なうためには八つの祭器を取り戻す必要があると。

そしてアスカとコッパは、
祭器を取り戻すために、再び長い冒険へと旅立とうと決意を固めたのだった…







		登場後
ラグーン	八魔天リーダーは、威信を掛けてアスカの邪魔をしてくる。熱き魂の炎が、次の階層を焼き尽くす！	次の階層は、モンスター、アイテム、トラップが配置された後、すべての部屋の何も置かれていない床のうち10%に、ずーっと消えない火柱が立ち上がり、行く手を狭まれてしまう。
アクィラ	風を操るアクィラは、自分の風がクロンの風より優れているということを証明する。	次のフロアは突風が通常よりも早く吹く。 1回目の風0ターン／2回目の風300ターン／3回目の風500ターン
サンジュ	泥棒には適切な判断力とカンが必要、と言わんばかりの２者択一の賭を申し込んでくる！本物のアイテムがどちらか選択を迫られる。	本物のアイテムを選べばそのままアイテムを貰えるが、間違えた方を選択すると賭金としてギタンを奪っていく。また、賭の申し出を断ると通行料と言って勝手にギタンを徴収される。
ティナ	貧乏くさいナリじゃダメ、とアスカの身なりを気遣(!?)ってくれるティナ。この先の店に助言をしておくとのことだが…。	この先に登場する店には、しばらくの間「みやびやかな盾」や「痛恨の腕輪」など値段が高いわりには役に立たないアイテムばかりが並ぶようになってしまう。
ソラン＆ドラン	直接的な戦闘は行わないものの、いやがらせが大好きな双子。特技はワナ張りだった！	次のフロアは通常時に比べ、ワナが30個も増えてしまう!!
クーフク	ブフー信仰を下品と言い放ち、アスカから食料を巻き上げてしまう。	３フロアの間、食料は出てこない。しかもデロデロの湯のワナが通常時よりも30個も増える!!
ネムリー	モンスターたちのアイドルというだけあって、男心を手玉にとっている様子。一声かけてモンスターたちを大集結させるぞ。	ネムリーファンが集まって、次のフロアはモンスターハウスに変化する！
ポント	商人を名乗るだけあって、アイテムを独り占めする気らしい。ということは…。	コッパにビビリ、アイテムをいくつかその場に落としていく。それは拾えるのだが、次のフロアのアイテムはポントに徴収されたらしく、ひとつも入手できない。

神聖なリーバ祭を闇に陥れる
八魔天

冥炎魔天ラグーン
「運命神リーバ」に敵意を持つ八魔天の長。今回の事件の首謀者か!?

猿奇魔天サンジュ
猿の姿をした妖怪で「泥棒神ギトー」を敵視。ずるがしこさで敵を欺く!!

鼓狸魔天ポント
当代一の商売人を夢見ており「商売神サカイ」を敵視するが実戦は好まない。

幽幻魔天ネムリー
「魔道神ドラス」を敵視する女妖怪。モンスター界のアイドルで親衛隊付き。

童遊魔天ソラン・ドラン
双子の妖怪。「住の神ムラド」を敵視している。人をからかって遊ぶのが趣味。

鳥飛魔天アクィラ
「旅の神クロン」を敵対視する。つむじかぜを操り、クロンの風を吹き飛ばす!?

銀猫魔天ティナ
猫の姿をした妖怪で「ワナの神カカ・ルー」を敵視。オシャレにうるさい。

骨心魔天クーフク
骸骨の姿をした妖怪。「食の神ブフー」を敵視し、人々を飢餓に苦しめる。

八魔天がアスカの行く手を妨害する！

八魔天編、各ダンジョンのランダムマップの途中に現れる不思議な固定マップ。そこでは、八魔天のひとりが登場し、戦闘こそないものの、アスカにいやがらせをすることがある。八魔天の性格の一片が伺えるその悪質(!?)ないやがらせを紹介しよう。

鋼賀の隠し穴

メイオウランを倒し鋼賀編をクリアすると、鋼賀村に出現する隠しダンジョンだ。アイテムが一切出現しないので、どんなアイテムを持ち込むかが重要なポイントとなる。

DUNGEONE DATA

階層数	持ち込めるアイテム	ギタンの持ち込み	店の出現	仲間
50	20個まで	あり	あり	なし

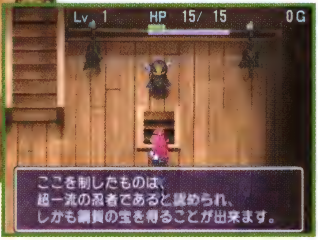
アイテムの識別状況	武	盾	腕	杖	壺	巻	草	矢	食	秘	工	回
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

●すべて識別　○一部識別
×すべて未識別　ー未登場

●鋼賀の隠し穴とは…

八魔天編が始まると、アスカはサカイの祭器を取りに、再び鋼賀村に訪れる。そこで鼓狸魔天ポントを撃退（？）すると、鋼賀の隠し穴に入れるようになるぞ。ここは、他のダンジョンと異なりアイテムが落ちていない。持ち込みですべてが決まる。

➡最下層に眠るのは、鋼賀一族と同じく鋼の心を持つアイテムだ。



⬅初級ダンジョンで経験値を稼いでも、隠し穴に入るとレベル1に戻る。

ノンストップバトルだからこそ挑戦者必携!持ち込みアイテム!!

鋼賀の隠し穴の途中には当然ながら村はない。アイテムは20個しか持ち込めないので、アイテムの選択は慎重にかつ大胆に行なおう。

持ち込めるアイテムは20個!!

必須アイテム	推奨アイテム	
強化した剣	保存の壺	復活の草
強化した盾	ギガヘッドの箱	銀の矢
持ち帰りの巻物	透視の腕輪	転ばぬ先の杖

持ち込みポイントは壺!! 中身には、こんなアイテムをつめてみよう

「保存の壺」の容量を増やせば、それだけアイテムが持ち込める。アイテムが多ければクリアが楽になる。

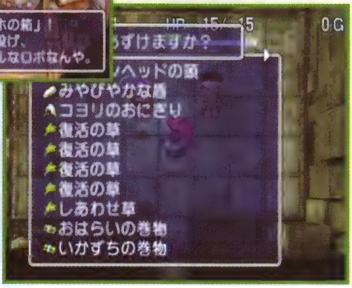
アイテム名	理由
壺われずの巻物	アイテム満載の壺が転び石で割れないようにする。
大部屋の巻物	壁を取り払って階段を素早く見つけるときに使う。
あかりの巻物	階層全体を明るくして、階段を素早く見つけるときに使う。
飛ばずの巻物	オヤジ戦車や馬武者の放つ「大砲の弾」「銀の矢」を拾うときに。
聖域の巻物	モンスターに囲まれてピンチに陥ったときに、避難場所に使おう。
車輪のやいば	モンスターをワナにかける時に使おう。投げても無くならない。
よくきき草	草や種の効果がアップ。「命の草」や「ちからの種」を飲むときに。
復活草	ダンジョン内で力つきたときにあると便利。常時壺から出しておこう。
弟切草	HP回復の定番。ひとつの壺はこれで満たしておこう。
命の草	HP上昇の効果。序盤のパラメーター上げに使っておこう。

アイテム名	理由
ちからの種	ちから上昇の効果。ちからが上がれば、攻撃力が上がる。
コヨリのおにぎり	おにぎりの最高峰。満腹になるばかりではなく、いいことも…。
透視の腕輪	モンスターの位置が確認できる。安全に進むには必要だ。
呪いよけの腕輪	ノロージョ、ジャガン仮面の特殊攻撃に有効だ。
遠投の腕輪	壁を隔てたモンスターにアイテムを投げるのに使う。
必着の腕輪	ケンゴウに装備を飛ばされないようにするのに必要。
混乱よけの腕輪	混乱はアスカの行動を制限する。モンスターハウス対策に。
ワナ師の腕輪	ワナをアスカではなくモンスターに反応させるようにする。
予備の剣と盾	装備を何らかの理由で失ってしまったときに使う予備の武器。

隠し穴に挑戦するタイミングを見極めろ

天輪国上級をクリアすれば、いつでも鋼賀の隠し穴に挑戦できるが、いきなり挑戦したのではそれはただの自殺行為だ。せめて次の3つの条件を満たしてから挑戦するように心がけよう。①、剣や盾が充分強力になったとき。②、持ち込み必須アイテムを全て入手したとき。③、持ち込み推奨エレキ箱を入手したとき。これでずいぶん楽になるはずだ。

⬅キチゾーの店で売っているエレキ箱は、ダンジョン内で成長させればどんどん強くなる。



➡他ダンジョンで見つけた強力なアイテムは倉庫に保存。鋼賀の隠し穴で使うようにする。

➡剣に「サトリのつるはし」を合成すれば、いつでも壁が掘れるようになる。ショートカットにとても便利だ。

⬅「身かわしの盾」を合成すれば、「銀の矢」や「デブータの石」も怖くない。

武器と盾 おすすめ合成印はこれ！

武器や盾を鍛えるのと同じぐらい重要なのが、印の合成だ。さまざまなモンスターたちの攻撃から身を守るには、印の力を借りないと厳しいぞ。武器や盾に金メッキするのは言うに及ばず、盾には「ドラゴンシールド」や「地雷ナバリの盾」でドラゴンの炎や地雷、「大砲の弾」対策をやっておこう。皮の盾で空腹対策も忘れずに。

ダンジョン内で役に立つテクニックを覚えろ

鋼賀の隠し穴で待っているのは、アスカより遙かに強いモンスターたちだ。フロア全体を射程にする炎を吐くアークドラゴンや、装備の印をはずしてしまうドドロ、オオイカリ援護をするデビルカンガルーなど、各モンスターの最終形態がひしめいているぞ。このモンスターたちに対抗するには、さまざまなテクニックを覚えないとダメだ。

⬅アスカの行動は必ずモンスターよりも先になっている。この利点を生かしてピンチを切り抜けろ。

➡アイテムの使い方ひとつで風来人のレベルがわかる。隠された能力を引き出して戦いを有利に運びたい。

階層別必勝法

鋼賀の隠し穴は全50階。ここではそれを6つの階層に分けてそれぞれの具体的な攻略方法を教えよう。ここさえ読めば、鋼賀の隠し穴クリア間違いなし！

第一階層 1F → 5F

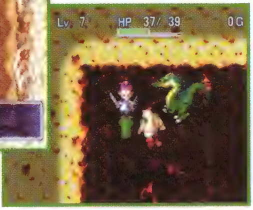
攻略の下準備！　持ち込んだアイテムでアスカを強化しよう！

鋼賀の隠し穴で最初にやることは、ステータスをアップさせること。モンスターたちはレベル1のアスカより遙かに強いので、その攻撃に耐えられるだけのHPを「命の草」や「弟切草」で得よう。また、レベルそのものを「しあわせ草」や「天使の種」で上げてしまってもいい。一番最初に「よくきき草」を飲んでからやるのがコツだ。

出現モンスター　●詳しくはP58へ…

●くねくねハニー●ゲイズ●鬼面武者●わらうポリゴン●ちゅうチンタラ●ロケットイノシシ●タイガーウッホ●しおいやん●オトト兵●よせカエル●とげドラゴン　ほか

➡まず最初に基本ステータスを上げてしまおう。



➡強敵モンスターがうようよしている。

第二階層 6F → 30F

モンスターハウスが出現！ 危険に挑むか退くか？

6階からモンスターハウス出現の可能性があり、階を移動したらいきなりモンスターハウスになっていることも珍しくない。鋼賀の隠し穴のモンスターハウスには、アイテムが落ちていないので、できるなら避けて通りたい。「透視の腕輪」や「めぐすり草」「あかりの巻物」があれば、マップでモンスターハウスを確認できる。ぜひ活用しよう。

出現モンスター　●詳しくはP58へ…

●スーパーゲイズ●タウロス●デブータ●とおせんりゅう●まわるポリゴン●おおチンタラ●ケンゴウ●シャーガ●イェンロン●黒ぼうし　ほか

➡モンスターハウス出現！知恵と勇気で切り抜けろ！

➡この階層でアスカがモンスターのレベルを超える。

第三階層 31F → 33F

ノロージョ母子の呪いのもてなし。アイテムを清めろ！

ここは、ノロージョ、ノロージョの姉、ノロージョの母の3種類のモンスターしか出てこないノロージョの巣。貴重なアイテムを呪われてはたまらないので「おはらいの巻物」「呪いよけの腕輪」を準備しておこう。大切なアイテムは「保存の壺」に入れておけば、ノロージョに呪われることはない。ノロージョでも壺に呪いはかけられない。

出現モンスター　●詳しくはP58へ…

●ノロージョ●ノロージョの姉●ノロージョの母

➡呪いを受けると、装備は呪われてしまう。

➡33階を過ぎたら、「おはらいの巻物」を使おう。

第四 階層 34F → 40F

強敵出現！　モンスターの特殊能力に注意せよ

鋼賀の隠し穴も後半に入り、モンスターたちもどんどん強くなっていく。特殊能力が凶悪なモンスターが増えるので、一瞬の油断が命取りになることもしばしばだ。本書でモンスターの能力を確認しながら、先を進んでいこう。注意すべきモンスターは、36階から出現するアークドラゴンと、39階から出現するデビルカンガルー。特にデビルカンガルーはオオイカリの援護をするので、周りのモンスターは3回連続特殊攻撃をすることになる。

出現モンスター　●詳しくはP58へ…

●ハイパーゲイズ●ベルトーベン●メガタウロス●デブートン●パコレプキーナ●アークドラゴン●ミラージュデビル●にぎりもとじめ●将軍●スルードラゴン●将軍アリ　ほか

⬅タイガーウホーンに投げられたその先には、大型地雷のワナが…。

➡どこからともなく熱き炎が…。この階層にアークドラゴンがいる！

第五 階層 41F → 43F

水気厳禁！
ドドロに印を外させるな！！

ここは、盾や剣などの装備を劣化させるモンスター、ミドロ、ゲドロ、オドロ、ドドロたちの巣。生半可なダメージではミドロたちを分裂させてしまうので、一撃で倒すように心がけよう。特にドドロはHPが高く、印はずしが強力なので一撃で倒せないならとっとと逃げたほうがよい。金メッキで装備を守れば、ドドロ以外の特殊攻撃を防げるだろう。またこの階層は、ミドロたちの他にアストラルデビルも徘徊(はいかい)している。見えない敵に注意だ。

出現モンスター　●詳しくはP58へ…

●アストラルデビル●ミドロ●ゲドロ●オドロ●ドドロ

⬅黒いのがドドロ。金メッキを無視して印を外すドドロは最悪。

➡移動中見えない障害物に当たったら、それはアストラルデビルがいる証拠だ。

第六 階層 44F → 50F

最強モンスター軍団の妨害！
デビルカンガルーを探せ！

デビルカンガルーのオオイカリ援護でモンスターたちが大ハッスル。モンスターたち3連続の特殊攻撃に気をつけよう。特にアークドラゴンやデブートンの攻撃は、アスカが見えないところから飛んでくるので、攻撃を受けるばかりだ。炎攻撃から逃げ切れないのだったら「持ち帰りの巻物」で脱出してしまうのもひとつの手。アイテムをすべて失うよりはましなはずだ。「復活の草」や「ドラゴンシールド」の印で一方的な攻撃から身を守ろう。

出現モンスター　●詳しくはP58へ…

●ハイパーゲイズ●ベルトーベン●メガタウロス●デブートン●アークドラゴン●パコレプキング●イッテツ戦車●にぎりもとじめ●アストラルデビル●うたうポリゴン　ほか

⬅オオイカリ中のハイパーゲイズに混乱させられたら、脱出は困難だ。

➡絶対絶命のピンチでも、落ち着いて対処すれば、必ず活路が見いだせる。

其の壱 階段発見のテクニック

アイテムが落ちていない不思議のダンジョンに長居は無用だ。「一時しのぎの杖」をエレキロボに振り、仲間を階段へ飛ばそう。そしてマップ表示で仲間の位置を目安に進んでいけば、階段まで迷うことなく進める。階段部屋が、モンスターハウスだった場合でも、エレキロボが強力なら1体でモンスターを全滅させられる。「あかりの巻物」「大部屋の巻物」で全体を見渡すのもいい方法だ。

➡階段はアスカと離れた部屋にある場合もあれば、同じ部屋にある場合も。目の前にあった場合はラッキーだ。

⬅「一時しのぎの杖」を反射させて階段まで飛ぶのもアリ。その際、階段部屋に備えて「無敵草」を飲んでおく。

其の弐 やっかいなモンスターは根絶やしに

強敵は、根絶やしにしてしまうのが一番。ただ「ねだやしの巻物」は1種類のモンスターしか根絶やせないので、根絶やす対象は注意して選ぼう。根絶やし候補は炎攻撃のアークドラゴン、石を投げるデブートン、オオイカリの杖を振るデビルカンガルーの3体。特にアークドラゴンはHPが高く、攻撃力も高いので根絶やし候補NO.1。36階から出現するので見つけ次第根絶やそう。

⬅根絶やしのチャンスが来たら、「ねだやしの巻物」をすかさず投げよう。うまく当たれば攻略はとても楽になる。

➡アークドラゴンの炎攻撃は、フロア全体に届く。アスカがアークドラゴンを探している内に倒されることもしばしばだ。

其の参 モンスターやワナからアイテムを守れ

鋼賀の隠し穴にはアイテムが落ちていないが、アスカのアイテムを狙うモンスターやワナは多数出現する。31～33階のノロージョ系や、41～43階のミドロたちを代表に、にぎりもとじめや怪盗ペリカン、ケンゴウなどがアイテムを狙うモンスターだ。そして落ちているアイテムを消滅させるモンスターのワナ、地雷や装備を錆びさせるケロケロの雨などワナにも要注意。

➡にぎりもとじめに重要アイテムを握られたら泣くに泣けない。おにぎりを当てて倒してしまおう。

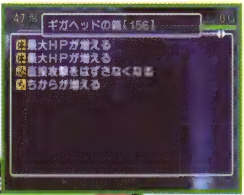
⬅ケンゴウにはじき飛ばされたアイテムで地雷が作動！ こうなったらもうどうしようもない。

其の四 鋼賀の隠し穴でアイテムを手に入れろ

アイテムが手に入らない鋼賀の隠し穴でも、工夫次第でアイテムを入手できる。特に覚えておきたいのが、焼きおにぎりの入手方法。デロデロの湯の上にモンスターが乗ったとき、「車輪のやいば」をぶつけると「まずそうなおにぎり」が手に入る。これを持って地雷に乗ると、「焼きおにぎり」が入手できる。このほかにも「飛ばずの巻物」などで、アイテムが入手できる。

➡「大砲の弾」や「銀の矢」は、「飛ばずの巻物」を読めば床に落ちる。ただし、効果時間は30ターンしかないので注意。

➡「焼きおにぎり」は満腹度の回復の他にHPを回復する優れもの。作り方を覚えておけば、いざというとき役に立つ。



➡エレキ箱の能力は「回路」で強化。短所を補うより長所を伸ばしたほうが、エレキ箱の性能は上がる。

➡イベントで入手できるバリバリ製のエレキ箱。連れて行っても足を引っ張るばかりで!?

其の伍 頼りになる「エレキ箱」たち

鋼賀の隠し穴へはミナモたちを連れて行けないが、その代わりエレキ箱を持って行ける。この中で役に立つのが、HPを回復してくれる「プチフェニックスの箱」、3マス先を攻撃する「ギガヘッドの箱」敵をおにぎりにしてしまう、「にぎりもとじめの箱」。これらがあれば、ダンジョン内でのピンチを切り抜けられるはずだ。他にも役に立つエレキ箱はあるので、君だけのエレキ箱を見つけだそう。

其の六 モンスターハウス脱出法

鋼賀の隠し穴に出現するモンスターハウスは、出現するモンスターも強力。まともに立ち向かったら勝ち目はない。ここは「ギガヘッドの箱」などの強力なエレキ箱を呼んで、アスカは通路や壁に穴を掘って安全地帯に逃げ込んでしまおう。巻物や杖で危機を回避するのもいいが、持ち込めるアイテムは限られているので、無くならないアイテムで危険回避をする方法を見つけるのが重要だ。

➡壁に穴を掘ればモンスターに囲まれることはない。1対1の戦いなら、勝機は見える?

➡エレキ箱の得た経験値は、そのままアスカの経験値にもなる。1体の経験値で2度おいしい。

モンスター出現分布図

鋼賀の隠し穴に出現するモンスターは、全ダンジョン中最多！　しかも最強モンスターが多数出現するので苦戦は必死。分布図で出現モンスターを確かめよう。

色分けの見方

●ドラゴンタイプ　●爆弾タイプ　●飛行タイプ
●ゴーストタイプ　●ドレインタイプ　●カタナタイプ
●水中タイプ　●一ツ目タイプ　●その他

26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 F

イヌワシ天狗　イヌワシ天狗　イヌワシ天狗
パオパ王ーン　パオパ王ーン　パオパ王ーン
にぎりもとじめ　にぎりもとじめ
ソニックイノシシ　ソニックイノシシ　乱れ馬王
メガタウロス　メガタウロス
タイガーウホーン　タイガーウホーン　タイガーウホーン　タイガーウホーン
デブートン　デブートン　デブートン
ノロージョ　デビルカンガルー　デビルカンガルー　デビルカンガルー
ノロージョの姉　怪盗ペリカン4世　怪盗ペリカン4世
ノロージョの母　ベルトーベン　ベルトーベン
エビルカンガルー　うたうポリゴン　うたうポリゴン
バットカンガルー　バットカンガルー
ヨシツネ丸　ヨシツネ丸
将軍
しおかんべん　しおかんべん　ミドロ
スルードラゴン　ゲドロ
アークドラゴン　オドロ　アークドラゴン
ドドロ
ハイパーゲイズ　ハイパーゲイズ　ハイパーゲイズ
黒ぼうし　ガルムドラゴン　ガルムドラゴン
シンロン
スカイドラゴン　サンダーランス　サンダーランス
将軍アリ　将軍アリ
ラシャーガ　ラシャーガ
ギガヘッド　ギガヘッド
闇ぼうし　闇ぼうし
ジャガール王　ジャガール王　ジャガール王
ミラージュデビル　ミラージュデビル
パコレプキング　パコレプキング
黒ぼうし　アストラルデビル　アストラルデビル
シハン　シハン　シハン
プルンプリン　プルンプリン
オトト元帥　オトト元帥
オヤジ戦車　イッテツ戦車
チョーキライ　チョーキライ

ワナ出現分布図 銅賀の隠し穴

COLUMN

ランダム効果を持つアイテムたち

ダンジョンを冒険するうえで、アイテムの使い方はとても重要。ここでは、ランダムで効果が変わるアイテムを紹介する。使うかどうかは勇気とタイミング次第だ。

アイテム名	通常効果	ランダム効果
困った時の巻物	基本効果はHPが完全回復	条件次第で以下の効果が発生。①隣のモンスターを金縛り状態にする。②満腹度が100%回復。③鈍足、混乱、HP減少、死の呪い状態のすべてが回復。④ちからが最大値まで回復。⑤装備している道具の呪いが解ける。⑥そのフロアで平均10倍以上のゴールドが拾える。⑦何も起こらない
困った巻物	ー	①召喚スイッチの効果。②10ターンスピードダウン。③10ターン混乱。④20ターン1ダメージ。⑤10ターン封印。⑥10ターン睡眠。
特製おにぎり	満腹度が30%回復	①拾ったアイテムを識別できるようになる。(フロア有効)②眠らなくなる。(フロア有効)③ちからが下がらなくなる。(フロア有効)④歩いても敵を起こさなくなる。(フロア有効)⑤HPが回復する。⑥ちからが上がる。
コヨリのおにぎり	満腹度が100%回復	①ちからが1ポイント(MAXのときは最大値も1ポイント)上がる。②HPの最大値が5ポイント上昇する。③レベルがひとつ上がる。
まずそうなおにぎり	満腹度が35%回復&HPダメージ4	①何も起こらない。②10ターン寝てしまう。③ちからが3下がる。④レベルが1下がる。⑤10ターン目が見えなくなる。⑥10ターン混乱する。
奇妙なおにぎり	満腹度60〜100%回復(ランダム)	①「まずそうなおにぎり」の特殊効果を無くせる。(フロア有効)②「弟切草」と同じ効果。③眠らなくなる。(フロア有効)
ねがいの腕輪	ー	①持っている壺の容量が1増える。②装備している武器盾がメッキされ 腕輪のヒビが直る。③100ターン無敵状態になる。④最大満腹度が15〜20増える。⑤ちからが1〜2増える。⑥レベルが1〜2上がる。

アスカのレベルアップについて

一流の風来人を目指し自らを鍛えよ!!

ダンジョンを潜るほどに手強くなっていくモンスターやワナ。それに対抗するために、アスカは装備品を強化するだけでなく、自身の強化も必須。ここでは鋼賀の隠し穴に限らず、全ダンジョンで役立つ情報を紹介しよう。

⬅攻略の基本としては、階層数プラス3～5のレベルが理想的だと覚えておこう。

➡ステータス値を上げるポイントは、やはりアイテム。「ちからの種」などは見つけたら即飲みだ!

経験値

モンスターを倒していくことで貰えるご褒美、それがこの経験値だ。基本はモンスターを完全に倒した際に貰えるが、「しあわせの盾」や「しあわせの腕輪」などを付けていれば、着実に戦闘中や歩いているだけで貰えるようになる。

攻撃力

武器の攻撃力（修正値+99が上限）+ちから+レベルによって算出され、変動していく。すべてをバランスよく上げてより、強力な一撃を叩きだそう。

防御力

攻撃力と同様に、装備品なしの状態での数値だが、それは盾を装備すれば上がる。盾の修正値は99が上限だ。

ちから

「ちからの種」を飲むことによって、最大数値をあげることができる。最大値は99。「根性の竹刀」は振れば振るほど（100振りで1）にちからが上昇する。ちからが上がれば攻撃力がグッと上がる。

満腹度

最大数値は200%。「胃拡張の種」等のアイテムで上昇する。その他、満腹の状態の時に食料を食べると、アイテムの効果の発生に加え、最大満腹度が2%以上のアップが許れるのだ。

➡経験値/早見表

Lv1	0	Lv51	800000
Lv2	10	Lv52	850000
Lv3	30	Lv53	900000
Lv4	60	Lv54	950000
Lv5	100	Lv55	1000000
Lv6	160	Lv56	1050000
Lv7	250	Lv57	1100000
Lv8	370	Lv58	1150000
Lv9	530	Lv59	1200000
Lv10	730	Lv60	1250000
Lv11	970	Lv61	1310000
Lv12	1300	Lv62	1370000
Lv13	1600	Lv63	1430000
Lv14	2000	Lv64	1490000
Lv15	2400	Lv65	1550000
Lv16	2900	Lv66	1610000
Lv17	3500	Lv67	1670000
Lv18	4200	Lv68	1730000
Lv19	5000	Lv69	1790000
Lv20	6000	Lv70	1850000
Lv21	7000	Lv71	1910000
Lv22	8000	Lv72	1970000
Lv23	10000	Lv73	2030000
Lv24	13000	Lv74	2090000
Lv25	17000	Lv75	2150000
Lv26	22000	Lv76	2210000
Lv27	28000	Lv77	2270000
Lv28	35000	Lv78	2330000
Lv29	43000	Lv79	2390000
Lv30	52000	Lv80	2450000
Lv31	62000	Lv81	2510000
Lv32	73000	Lv82	2570000
Lv33	85000	Lv83	2630000
Lv34	100000	Lv84	2690000
Lv35	120000	Lv85	2750000
Lv36	150000	Lv86	2810000
Lv37	180000	Lv87	2870000
Lv38	210000	Lv88	2930000
Lv39	240000	Lv89	2990000
Lv40	270000	Lv90	3050000
Lv41	300000	Lv91	3110000
Lv42	350000	Lv92	3170000
Lv43	400000	Lv93	3230000
Lv44	450000	Lv94	3290000
Lv45	500000	Lv95	3350000
Lv46	550000	Lv96	3410000
Lv47	600000	Lv97	3470000
Lv48	650000	Lv98	3530000
Lv49	700000	Lv99	3590000
Lv50	750000		

ダンジョン内に風が吹く…

シリーズお馴染みの風は健在。レベル上げに夢中になり、同じ階にあまりにも長い時間居続けると突然風が吹いてくる。その後、階段へ直行し次フロアへと行かなければ、今度は強風に襲われ、ダンジョンの外へと強制送還されてしまう。

➡風でダンジョンを出る=失敗。アイテムは無くなってしまう。

ドラスの試練

祭器のひとつ、ドラスの「英知の杖」が納められている。床には剣や盾は一切落ちていない。八魔天のネムリーが納めるこのダンジョンは魔法攻撃で戦い抜け！

DUNGEON DATA

階層数	持ち込めるアイテム	ギタンの持ち込み	店の出現	仲間
99	0 個	なし	あり	あり

アイテムの識別状況	武	盾	腕	杖	壺	巻	草	矢	食	秘	工	回
	●	●	●	×	●	○	●	－	●	－	－	－

●すべて識別　○一部識別
×すべて未識別　－未登場

●ドラスの試練とは…

杖や巻物、壺、腕輪は豊富に落ちているが、武器や盾などはまったく落ちていないのがこのダンジョンの特色。杖や巻物の効果を熟知していないとクリアするのはまず無理といえる。また、草の類も落ちていないので、体力回復の方法も重要になる

➡戦ってレベルを上げることも必要だが、それ以上に戦いの回避が重要。

⬅杖や巻物は多いので、出し惜しみせずに使っていこう。

●ドラスの試練・旅の流れ

八神楽の森

●浅い階層では比較的に敵も弱いので、上げられるだけレベルを上げておくのも手。ただし杖の使いすぎには注意しよう。一銅村につくまでに、「火ばしらの杖」か「回復の壺」が手に入っていれば、かなりラッキーだ。

一銅村

●このフロアあたりから特殊な能力を持った敵が登場してくるが、十分対応できるレベルなので、重要な杖は残しておこう。アイテムが十分そろっている場合は、レベルアップに専念しておこう。

四冥の浜

●ボス戦に備えて、アイテムの温存に気をつけていく必要がある。ここでも、道具屋でアイテムを充分に調えられる杖や巻物が多い分、攻略はそれほど難しくはないだろう。空腹対策も忘れずに！

斎戒の間

●八魔天のネムリーとの戦闘が発生する。ネムリーを倒せば祭器を取り戻せる。また、ネムリーを倒した後にくると99階まで行けるようになる。腕に自信がある人は挑戦してみよう。

買い物ができるのは一銅村のみ！ギタンを集めておこう

このダンジョンには一銅村と四冥の浜、ふたつの村があるが、買い物ができるのは一銅村のみなので注意が必要だ。

ギタンに余裕があったら杖を買おう

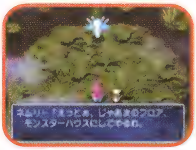
杖や巻物はいくつあっても足らない！　一銅村では道具を売っているので、いらない杖などを売って必要な杖や食料を買っておくと、のちのちの戦いが有利になる！

施設一覧

村	施設		村	施設	
一銅村	不思議な倉庫	○	四冥の浜	不思議な倉庫	○
	風来銀行出張員	×		風来銀行出張員	×
	かじ屋（剣）	×		かじ屋（剣）	×
	かじ屋（盾）	×		かじ屋（盾）	×
	道具屋（行商人）	○		道具屋（行商人）	×
	宿屋	×		宿屋	×
	エレキ箱専門店	×		エレキ箱専門店	×
	八獣神の御神体	○		八獣神の御神体	○
	歌詠みじいさん	○		歌詠みじいさん	○
	別ダンジョンへの入り口	×		別ダンジョンへの入り口	×

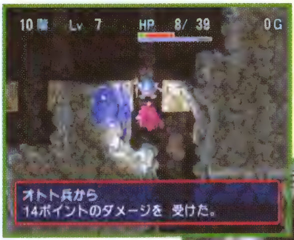
EVENT 八魔天の邪魔に注意しよう

8階を降りると、八魔天のイベントがランダムで発生する。このときネムリーが登場すると、次のフロアがかならずモンスターハウスになってしまう。装備が不十分だとかなり厳しい。ランダムなので運が無かったとあきらめるしかない。逆に装備が整っているならアイテム集めの絶好のチャンス！



武器や盾はナシ！素手での勝負だ

武器やアイテム持ち込みはおろか、武器と盾が一切落ちていないこのダンジョン。敵との戦闘は基本的に素手のみ！　前半ならいざしらず、10階以降のフロアでは、素手での戦闘はなるべく回避したいところだ。杖と巻物を可能な限り回収して、出し惜しみなく使っていこう。また、お店が出現することもあるが、品揃えはあまり良くない。



⬅攻撃力が低いことよりも、防御力が低いことのほうがつらい。敵の攻撃を受けてたら命がいくつあっても足りない。

➡防御力の低さは杖でカバー。「からぶりの杖」さえあれば、敵の攻撃は自分に当たらなくなる！

➡巻物は効果が発揮されなくても、読んでおけば次に拾うとき何の巻物かすぐわかる。

⬅杖を振る場合には、「しあわせの杖」など敵に有利に働く効果もあるので注意しよう。

拾った杖と巻物は識別しておくこと！

このダンジョンをクリアするためには、拾った杖や巻物が何なのかを確実に把握しておかねばならない。杖は敵に向かって振り、巻物は敵がいない部屋で読んでおこう。特に序盤戦のうちにそれが何のアイテムなのかを判断しておかないと、後半の大事な場面で致命的なミスに繋(つな)がりかねない。また、仲間を連れて行くことも可能だ。

杖と巻物の効果をしっかりと把握しよう

どんなに敵が強くても、杖と巻物があれば何とかなることが多い。ただし、使いかたとタイミングが重要になる。多数の敵を相手にするときは「火ばしらの杖」で一掃。体力が少ないときは「かなしばりの杖」や「一時しのぎの杖」で敵を退けよう。オヤジ戦車など、いやな特殊能力を持った敵には「封印の杖」で対抗するのが有効だ。

⬅防御力が低いので、「聖域の巻物」はモンスターハウスのときに使うようにしよう。

➡ボス戦では多数の敵を相手にしなければならないので「火ばしらの杖」を持っていこう。

階層別必勝法

有効的な直接攻撃方法が乏しいこのダンジョンでは、いかに杖と巻物を駆使して無駄な戦闘を回避するかが肝心になる。敵が弱い低階層で可能な限りレベルを上げておこう。

第一階層 1F → 5F

まずはアイテム集めと杖の使いかたに慣れることが目標だ

まずは最初の目的地でもある一銅村を目指す。敵は弱いので素手で戦っていても問題はないだろう。ただし体力が減ったら足踏みなどでこまめに回復すること。すべての部屋を回ってアイテムを集め、杖や巻物は識別しておこう。大量に拾うことができた杖や巻物はケチらずに使ってしまってもかまわない。レベル上げはできる限りでかまわない。

出現モンスター ●詳しくはP72へ…

●あなぐらマムル●うしわか丸●ガマラ●カラス天狗●しおいやん●チンタラ●にぎりみならい●ボウヤー●マムル●よせカエル

←敵はかなり弱いので、素手で戦っていても問題ない。

➡敵が弱いうちに杖の効果を確認しておこう。

第二階層 6F → 8F

移動しにくいマップに注意して敵と戦っていこう

一銅村を通過したら、中盤戦のスタート。マップ構成が複雑になり、一見すると通れそうだが通りぬけできない場所がある。ヘタに逃げると袋小路(ふくろこうじ)に追い詰められる可能性があるので気をつけよう。ここで注意したい敵はゲイズ。特殊能力でアスカを混乱させるので、「封印の杖」で能力を封じるか「かなしばりの杖」で動きを止めれば問題ない。

出現モンスター ●詳しくはP72へ…

●怪盗ペリカン●ガマラ●カラス天狗●ゲイズ●ちゅうチンタラ●にぎりへんげ●ぬすっトド●ボウヤー●わらうポリゴン●ンドゥバ

←厄介な特殊能力を持つ敵は早めに対処しよう。

➡今のうちからレベルを上げておくようにしよう。

第三階層 9F → 11F

敵の特殊能力には「封印の杖」で対抗するべし！

9階は八魔天のイベントによってはモンスターハウスになる可能性がある。その場合は「聖域の巻物」を使用して切り抜けよう。巻物の落ちている数が多いので、比較的簡単に手に入るだろう。また、このあたりからコドモ戦車が登場してくる。厄介な敵なので「封印の杖」で特殊能力を封じてしまったほうが安全に冒険を進めることができるだろう。

出現モンスター ●詳しくはP72へ…

●馬武者●オトト兵●怪盗ペリカン●影ぼうし●ロケットイノシシ●鬼面武者●くねくねハニー●クロウ丸●コドモ戦車●ジャガン仮面●タイガーウッホ●ちゅうチンタラ●にぎりへんげ　ほか

←コドモ戦車には「かなしばりの杖」も有効だ。

➡ジャガン仮面やくねくねハニーの特殊能力も注意！

第四階層 12F → 14F

壁の中を移動してくる敵に注意しよう

いよいよ後半戦に突入！　敵だけじゃなく、ワナの数も増えてきているので注意しよう。少し厄介な敵といえばパコレプキンだ。攻撃力がそこそこ高く、壁の中にいると武器による攻撃はおろか杖の効果も届かない。積極的にアスカを狙ってくるわけではないが、注意しておくにこしたことはない。倒すときは大きな部屋へと連れ込んでしまえば楽勝だろう。クロウ丸の呪文や、ムーロンのビームなどの、飛び攻撃にも注意しよう。

出現モンスター　●詳しくはP72へ…

●いやすぎガッパ●馬武者●オトト軍曹●お化け大根●怪盗ペリカン2世●鬼面武者●くねくねハニー●クロウ丸●すぐカエル●タイガーウッホ●とげドラゴン●ノロージョ　ほか

⬅攻撃力の高い敵の攻撃は「からぶりの杖」で回避してもよい。

➡すぐカエルの引き寄せも地味に嫌な攻撃。通路で戦うようにしよう。

第五階層 15F → 17F

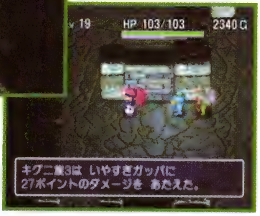
厄介な敵から的確に処理をしていくことが重要！

17階を突破すればネムリーとの対決が待っている。この深さになるとほとんどの敵が特殊攻撃を持っている。自分の所持アイテムによって対処する敵を絞り込もう。杖が豊富ならパワータイプのモンスターを、巻物が豊富なら特技タイプの敵を優先的に倒したい。どちらにしろ嫌な敵としてはオヤジ戦車が筆頭に上がってくる。そんなモンスターたちは「ねだやしの巻物」で出現させなくするのが最善。一気に階段を目指してしまってもよい。

出現モンスター　●詳しくはP72へ…

●荒馬ザムライ●いやすぎガッパ●オヤジ戦車●怪盗ペリカン2世●キグニ族●黒ぼうし●シャーガ●シューベル●とおせんりゅう●ノロージョ●パ王●ハヤブサ天狗●はんにゃ武者　ほか

⬅オヤジ戦車がいるのといないのでは雲泥の差。さっさと消えてもらおう。



➡キグニ族は仲間を攻撃してレベルを上げる。手がつけられなくなる前に倒そう。

武器と盾を手に入れるには…

このダンジョンでは武器や盾は手に入らない。敵の限定品に期待するのもいいが、ランダムに登場するお店からアイテムを盗んでもよい。ほかのダンジョンに比べ、杖と巻物が多く手に入るので店主も楽勝！

⬅素手ではどうしても限界がある。店を利用して武器と防具を必ず手に入れよう。

草が落ちていない！体力回復の方法を確保せよ

草の類が一切落ちていないので、体力回復は足踏みがメイン。「回復の壺」は最後の最後までとっておこう。わざと地雷を踏んで「おにぎり」を「焼きおにぎり」にする方法もある。

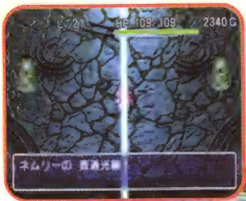
⬅荒業の「焼きおにぎり」作り。余裕があったらやってみては？

第六階層　斎戒の間

BOSS VERSUS BOSS対決

ネムリーが放つ貫通光線に注意せよ！

いよいよネムリーとの対決。ネムリー自身は動かないが、縦横斜めで座標が合うと貫通光線を放ってくる。攻撃力が高く、何発も受けるのは得策ではない。また、ネムリー信者のモンスターが一斉に襲ってくる。対処としては最初に他モンスターの排除、次にネムリーとの対決という流れになる。ネムリーを倒せばドラスの祭器を取り戻すことができる。



⬅ネムリーの貫通光線は跳ね返したり弾くことができないので注意しよう。

➡周りにいるモンスターが非常にうっとおしい。「火ばしらの杖」などで一掃！

BOSS DATA

ネムリーは魔物たちのアイドルなだけに、モンスターの親衛隊が一緒に登場する。「いかずちの杖」などで一網打尽にしよう！

HP	80
攻撃力	30
防御力	15
EXP	3000
速度	1
移動	通常
系統	その他

POINT 「回復の壺」と「火ばしらの杖」があれば楽勝！

戦闘が始まったら、まずは右か左に1歩動くこと。その場で行動すると、貫通光線の餌食になってしまうからだ。次に「火ばしらの杖」を持っていたら上に向かって使用する。これで大半を倒せる。周りを一掃したら、ネムリーを攻撃するのだが、隣接する際に1回は先に攻撃されるので、残り体力には気をつけよう。「回復の壺」を持っていたら適度に回復しよう。

⬆この位置から上に向かって「火ばしらの杖」を使用。「火ばしらの杖」がない場合は「いかずちの杖」で代用してもよいだろう。

⬅手下が全滅したら、そのまま横に動かずに上へと進む。体力が減っていたら足踏みか「回復の壺」で回復しておくこと。

➡ネムリーに隣接するとき貫通光線をくらうので注意しよう。ここまできたら後はアイテムを駆使して攻撃あるのみ！

ドラスの試練はまだまだ続く…

ドラスの祭器を取り戻した後に、もう一度ドラスの試練に挑戦すると今までは17階までしかなかったダンジョンが拡張されている。最下層はなんと99階！　もちろんダンジョンの特徴は今まで同じで、武器や盾は拾えずに杖や巻物が多数落ちている。ここから先は、ゲームクリアには直接結びつかないが、腕に自信がある人はぜひ挑戦して欲しい。下の階層へ行けば行くほどレアなアイテムも落ちているので、やりごたえは充分ある！

⬅最初に来たときにはなかった階段が出現している。

第七階層 18F → 50F

イッテツ戦車は巻物でねだやしにすべし！

各モンスターの最上位クラスが登場し始める。とくにうるさい敵はイッテツ戦車。こいつが出現し始めたら「ねだやしの巻物」で出現させなくしよう。イッテツ戦車は25階から35階の間で出現するので、それ以外のフロアにいるときは、イッテツ戦車以外の敵を消していけば幾分攻略が楽になるだろう。敵の2回行動にも注意しておくこと！

出現モンスター ●詳しくはP72へ…

●アースニードル●アイアントド●アイアンヘッド●あばれ馬将軍●荒馬ザムライ●イアイ●イェンロン●イッテツ戦車●イヌワシ天狗●いまカエル●エーテルデビル　ほか

⬅イッテツ戦車の弾は壁をも壊す！　爆発に巻き込まれないように注意しよう！

➡「ねだやしの巻物」は浅い階層でもよく入手できるので、あまっていたら使おう。

第八階層 51F → 80F

スピードの速い敵には注意が必要だ！

怪盗ペリカン4世を筆頭に、スピードが速い敵が多数登場。こちらの行動に対して2回、3回と連続して行動してくるので注意が必要だ。「鈍足の杖」を使用してもアスカと同じスピードにしかならないので、あまり効果的とはいいがたい。いっそのこと「かなしばりの杖」や「一時しのぎの杖」などで動きを止めたほうが楽になる。

出現モンスター ●詳しくはP74へ…

●アイアントド●アストラルデビル●イヌワシ天狗●うたうポリゴン●オドロ●怪盗ペリカン4世●ソニックイノシシ●サンダーランス●しおかんべん●シハン●スカイドラゴン●将軍　ほか

⬅途中で登場するお店も活用していこう。とくに食料は重要だ。

➡敵に囲まれないように、通路で戦ったり、「聖域の巻物」を使うなどしよう。

第九階層 81F → 99F

モンスターに近づかれる前に何とか対策を！

ここまで深く潜ると、敵の攻撃力も想像を絶する。敵の動きに先んじて、杖や巻物を使っていくようにしよう。「火ばしらの杖」や「いかずちの杖」などの攻撃系よりも、相手の動きを封じる「かなしばりの杖」や「からぶりの杖」などが重要になる。特に最強の攻撃力を持つアークドラゴンは、全力を持って戦うか、回避に専念しよう。

出現モンスター ●詳しくはP75へ…

●アークドラゴン●アストラルデビル●イヌワシ天狗●うたうポリゴン●怪盗ペリカン4世●ガルムドラゴン●ギガヘッド●シハン●シンロン●タイガーウホーン●ねむり大根　ほか

⬅姿が見えないアストラルデビルの攻撃に注意。突然ダメージを受ける。

➡アークドラゴンは直接攻撃だけじゃなく、炎による攻撃もしかけてくる。

其の壱　ピンチに陥ったら魔法を使って脱出！

敵に囲まれてしまったり、残り体力がわずかになってしまったとき。そんなピンチを救う杖や巻物がこのダンジョンには数多く落ちている。敵に囲まれそうになったら「場所替えの杖」や「身がわりの杖」「炎上の巻物」などが有効だ。体力が少なくなったときは「入れ替えの杖」で敵と体力を入れ替えてしまえば、敵も楽に倒せるメリットつきでもある。

➡モンスターハウス時など、さまざまな場面で役に立つ「場所替えの杖」。

⬅「身がわりの杖」を使えば、モンスターを同士討ちにすることが可能。労せずして勝つ、これ重要！

其の弐　未識別のアイテムを使うときは安全な場所で

拾ったばっかりで何のアイテムだかわからない杖や巻物。「識別の巻物」を持っていない場合は振ったり、読んだりしなければ手がかりがつかめない。ただし、杖を振る場合はすぐに通路に逃げ込める場所で行う。仮に「しあわせの杖」などを敵に振ってしまった場合は、即通路に逃げ込めるからだ。巻物の場合は階段上で読めば「モンスターハウスの巻物」を読んでしまっても、すぐに脱出可能だ。

⬅識別されていないアイテムを使うときは、常に危険がつきまとうことをおぼえておこう。

➡巻物を読んでモンスターハウスになっても、あわてずさわがず階段から脱出しよう。

其の参　「しあわせの杖」も使いかた次第で…

ドラスの試練で使うことが少ない「しあわせの杖」。強いていうなら反射させて自分のレベルを上げるくらい。そんな「しあわせの杖」も、「聖域の巻物」と組み合わせるとお手軽で簡単な経験値稼ぎが可能に。具体的にはモンスターに向かって杖を振り、レベルアップした敵を倒せば経験値ががっぽり、というもの。巻物と杖の数に余裕が持てる、このダンジョンならではの経験値稼ぎだ。

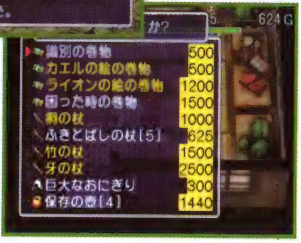
➡「聖域の巻物」さえ地面に張っておけば、モンスターの攻撃力が高くてもぜんぜん平気！

⬅「けものみちの杖」を併用すれば、さらに稼ぎを加速させることが可能。ただし飛び道具には注意！

其の四 「識別の巻物」は買えるだけ買っておけ！

ドラスの試練では巻物と杖の大半が識別されていない状態で落ちている。シビアな戦いが続くので、「識別の巻物」があるとないとでは安心感が違う。一銅村で売っているので、必要最低限のアイテムだけ残して売り払い、買えるだけ「識別の巻物」を買っておくことをおすすめする。「けものみちの杖」や「しあわせの杖」などを識別して、よけいな戦闘を回避することができる。

←わざわざ危険を犯して振ったり読んだりしなくてよいので、持っているだけで安心して楽になれる。



➡一銅村の行商人から「識別の巻物」は確実に入手できる。ギタンが許す限り買っておいて損はない。

其の伍 「透視の腕輪」で不意打ちを回避すべし！

ドラスの試練では店やモンスターの限定品以外、武器と盾の入手はできない。つまり、敵に挟まれたり囲まれるのは、いくらモンスターのレベルが低くても危険なもの。腕輪は結構落ちているので、見つけたら必ず拾っておこう。「透視の腕輪」が拾えたら敵の位置がわかるので、囲まれないように移動しよう。ただし、腕輪は敵の攻撃を受けると壊れてしまうことがあるので注意しよう。

➡「透視の腕輪」以外では、「身代わりの腕輪」なども多く落ちている。拾ったら装備しておいてソンはない。

←モンスターの攻撃でひび割れた腕輪は「メッキの巻物」を使用することで修復することが可能だ。

入手アイテム一覧

拾＝フロア内に落ちているアイテム
モ＝モンスターを倒すと落とす限定品
店＝店で買えるアイテム

武器 全5種

なまえ	拾	モ	店
アイアンヘッドの頭		○	
こんぼう			○
衰弱の枝			○
長巻			○
ミノタウロスの斧		○	

盾 全3種

なまえ	拾	モ	店
皮の盾			○
ゴムバンの盾			○
やまびこの盾			○

腕輪 全5種

なまえ	拾	モ	店
遠投の腕輪	○		○
透視の腕輪	○		○
まもりの腕輪	○		○
身代りの腕輪	○		○
よくみえの腕輪	○		○

杖 全24種

なまえ	拾	モ	店
いかずちの杖	○		○
イカリの杖	○	○	○
痛み分けの杖	○		○
一時しのぎの杖	○		○
入れ替えの杖	○		○
オオイカリの杖	○		○
回復の杖	○		○
かなしばりの杖	○	○	○
からぶりの杖	○		○
けものみちの杖	○		○
転ばぬ先の杖	○		○
しあわせの杖	○		○
ばくだんの杖	○		○
とうめいの杖	○		○
鈍足の杖	○	○	○
トンネルの杖	○		○
倍速の杖	○	○	○
場所替えの杖	○		○
引きよせの杖	○		○
火ばしらの杖	○		○
封印の杖	○	○	○
ふきとばしの杖	○		○
不幸の杖	○		○
身がわりの杖	○		○

壺 全5種

なまえ	拾	モ	店
回復の壺	○		○
合成の壺	○		○
識別の壺	○		○
保存の壺	○		○
やりすごしの壺			○

巻物 全31種

なまえ	拾	モ	店
識別の巻物	○		○
あかりの巻物	○		○
壺増大の巻物	○		○
困った時の巻物	○		○
バクスイの巻物	○		○
大部屋の巻物	○		○
モンスターハウスの巻物	○		○
混乱の巻物	○		○
ねだやしの巻物	○		○
すいだしの巻物	○		○
おはらいの巻物	○		○
メッキの巻物	○		○
ワナの巻物	○		○
炎上の巻物	○		○
ゾワゾワの巻物	○		○
壺われずの巻物	○		○
水がれの巻物	○		
飛ばずの巻物	○		○
はりつけの巻物	○		○
聖域の巻物	○		○
白紙の巻物	○		○
水びたしの巻物	○		○
落石の巻物	○		○
いかずちの巻物	○		○
ワナけしの巻物	○		○
必中の巻物	○		○
困った巻物	○		○
火種の巻物	○		○
転写の巻物	○		○
天の恵みの巻物			○
地の恵みの巻物			○

草 全3種

なまえ	拾	モ	店
しあわせ草		○	
ちからの種		○	
復活の草		○	

食料 全4種

なまえ	拾	モ	店
おにぎり	○		○
大きなおにぎり	○		○
巨大なおにぎり	○		○
特製おにぎり			○

見事に本懐 その壱

てせの散り様

「手封じの壺」＋「壺われずの巻物」、そしてゲイズとケンゴウ…未識別のアイテムは使うときを選ぶ!

とあるダンジョンを冒険中、未識別の壺を発見。とりあえず安全地帯を見つけるまで確保しておこうと思った矢先にゲイズと遭遇。所持していた「壺われずの巻物」をその未識別の壺に読まれてしまった。ゲイズは問題なく倒したものの、謎の壺は、謎のままに割れない状態になってしまった。まあ、とりあえず「青緑の草」でも入れてみようとアイテムを投げ入れた瞬間、手が抜けない！　あらっ、これってもしかして「手封じ？」。割れない「手封じの壺」なんて最低じゃない。うーん、どうやって外すか悩んだあげく見つけたのが、装備外しのワナ。この壺は、手にはまったまま、モンスターをボッコにしてるし、もしかしたら、装備品扱い？　と思い、るんるんでワナにはまってみるものの、外れたのは元から装備していた「ドラゴンシールド」のみ。わぉっっと思った瞬間に遠くから近づいてきたのは、ケンゴウで…。

弾かれる盾はないものの、アスカ自身のHPが強烈に弾かれちゃいました！

ワナ出現分布図 ドラスの試練

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18〜99
鈍足のワナ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ケロケロの雨	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
落石のワナ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
大落石のワナ															●	●	●	●
バネ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
トラバサミ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
イガイガボトボト	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
転び石	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
モンスターのワナ															●	●	●	●
警報スイッチ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
眠りガス															●	●	●	●
回転板	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
木の矢のワナ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
鉄の矢のワナ							●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
毒矢のワナ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
落し穴							●	●	●		●	●	●	●		●	●	●
召喚スイッチ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
地雷	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
大型地雷															●	●	●	●
デロデロの湯	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
水滴ポットン	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
丸太のワナ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
トゲのワナ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
呪いのワナ																		●
いかずちのワナ																		23〜99

COLUMN

武具の共鳴

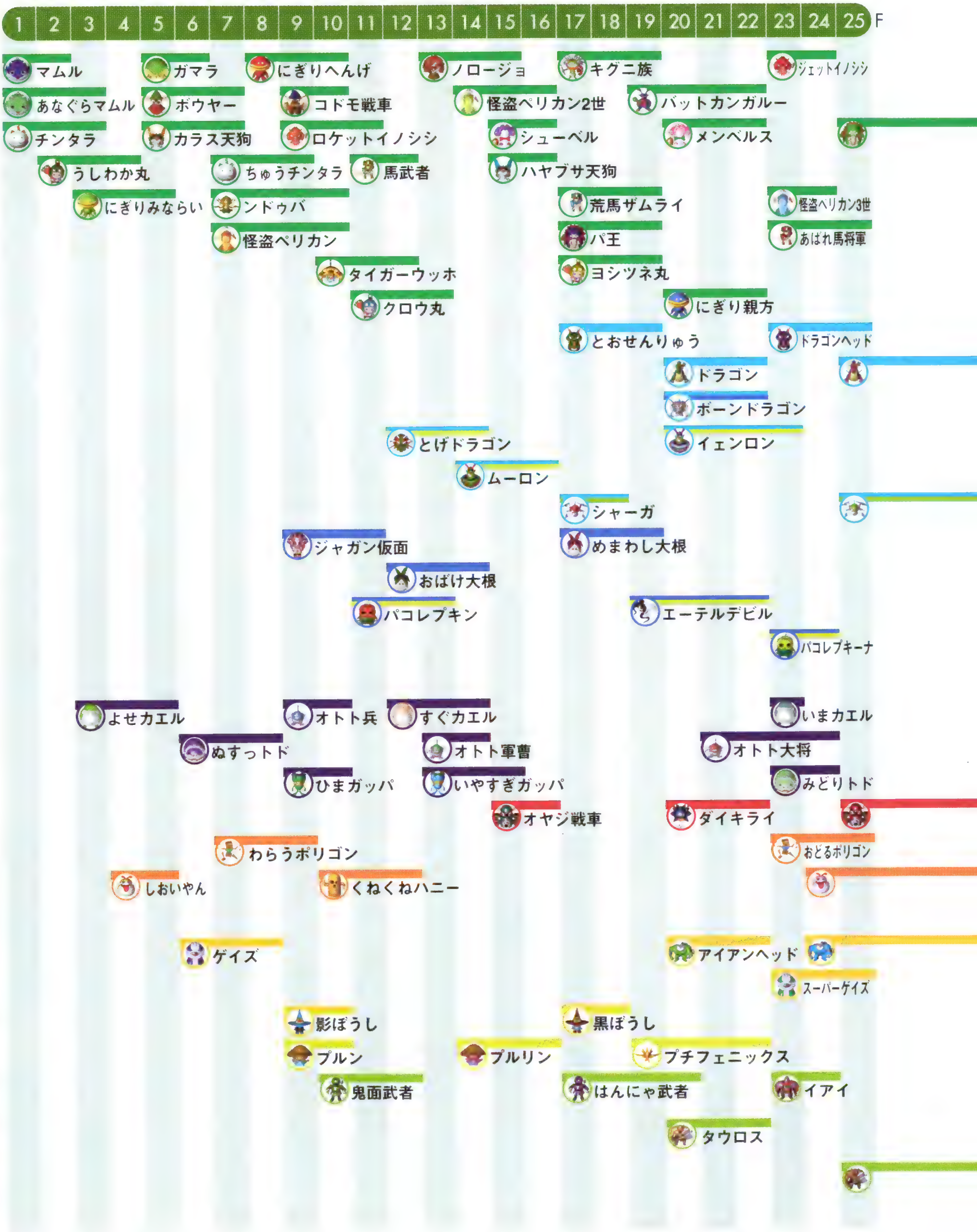
共鳴とは、装備アイテム（武器・盾・腕輪）が特定の組み合わせによって基本数値以上の力を発揮することを言う。アイテムを持ち込む際に考慮しよう。

←「獣王の盾」は共鳴の基本アイテムと言える。

鍛えた木刀	鍛えた木の盾	武器＆盾の強さが＋3される
ドラゴンキラー	ドラゴンシールド	武器＆盾の強さが＋5される
火迅風魔刀	ラセン風魔の盾	武器＆盾の強さが＋5される
成仏のカマ	獣王の盾	ゴースト系に+20ダメージ与える
ドレインバスター	獣王の盾	ドレイン系に+20ダメージ与える
1ツ目殺し	獣王の盾	1ツ目系に+20ダメージ与える
三日月刀	獣王の盾	爆弾系に+20ダメージ与える
マリンスラッシャー	獣王の盾	水中属性に+20ダメージ与える
金の剣	金の盾	腕輪が壊れなくなる
ガマラのムチ	ガマラの盾	1歩歩くごとに1ギタン入手できる
重装の盾	ちからの腕輪	お腹の減り具合が通常になる
バトルカウンター	ちからの腕輪	跳ね返すダメージが2倍になる

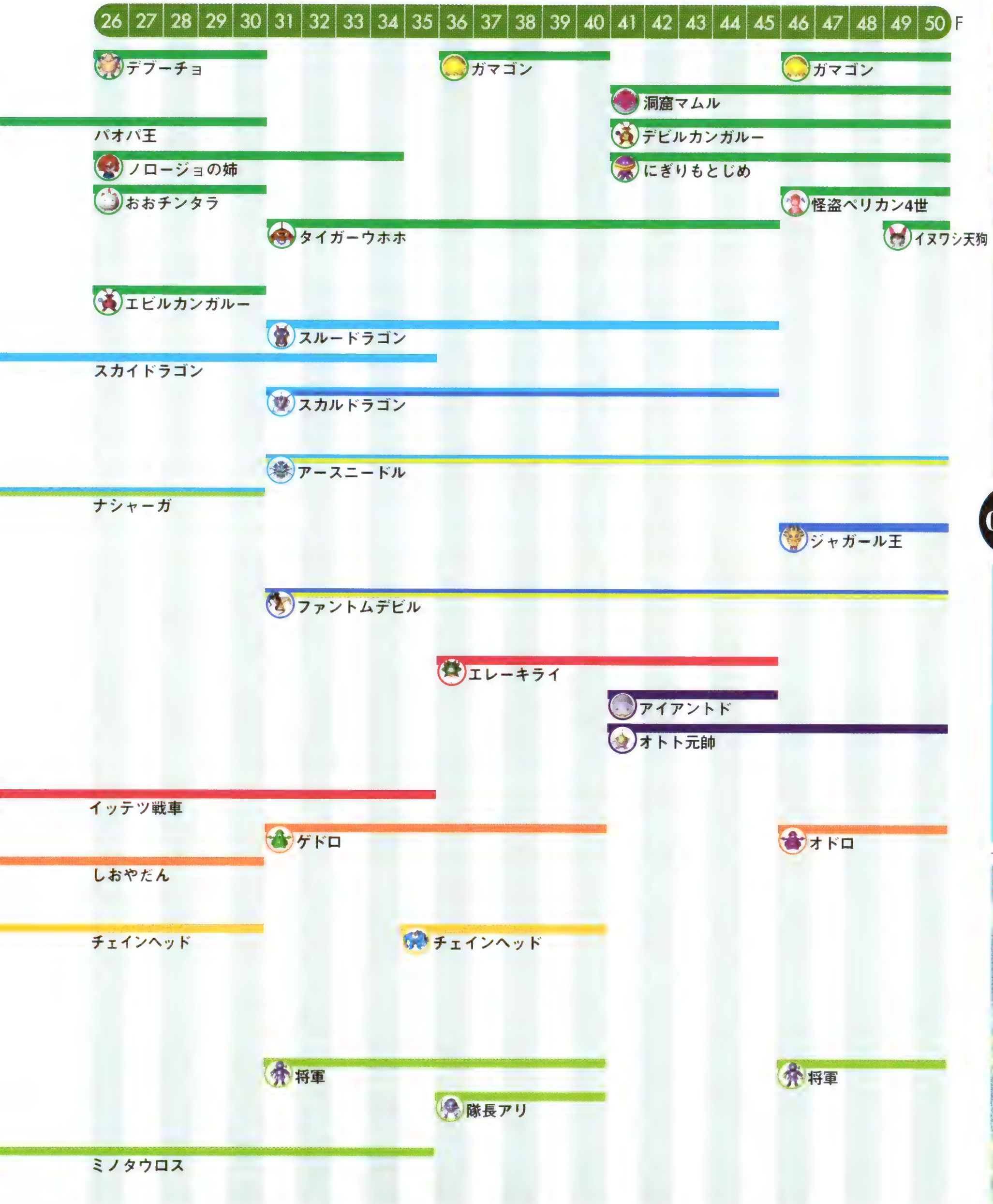
モンスター出現分布図

他のダンジョンよりも特殊攻撃をしてくるモンスターが多く登場。やっかいな敵は「ねだやしの巻物」で消し、いなくなる階にきたら違うモンスターを消していこう。



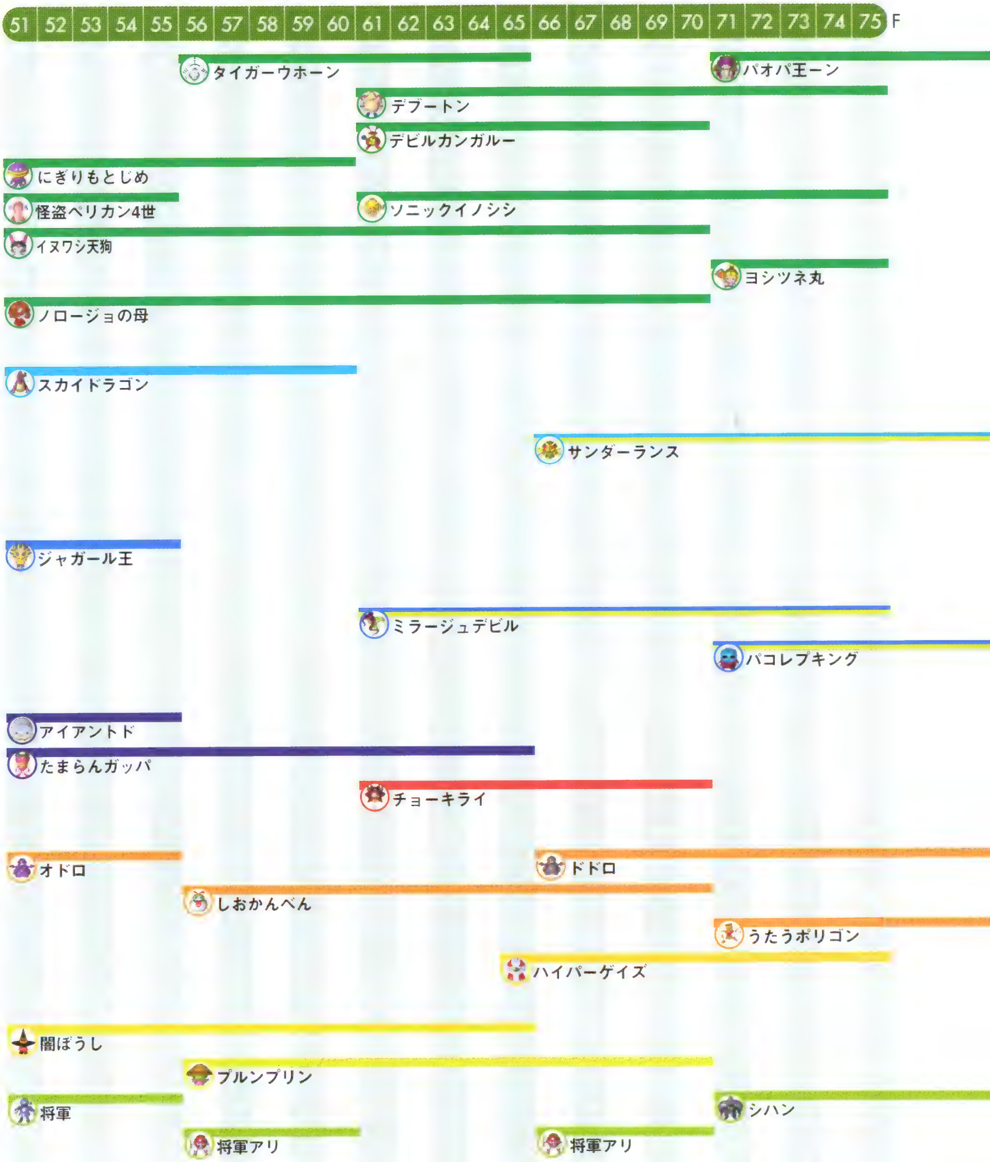
色分けの見方

- ●ドラゴンタイプ
- ●ゴーストタイプ
- ●水中タイプ
- ●爆弾タイプ
- ●ドレインタイプ
- ●一ツ目タイプ
- ●飛行タイプ
- ●カタナタイプ
- ●その他



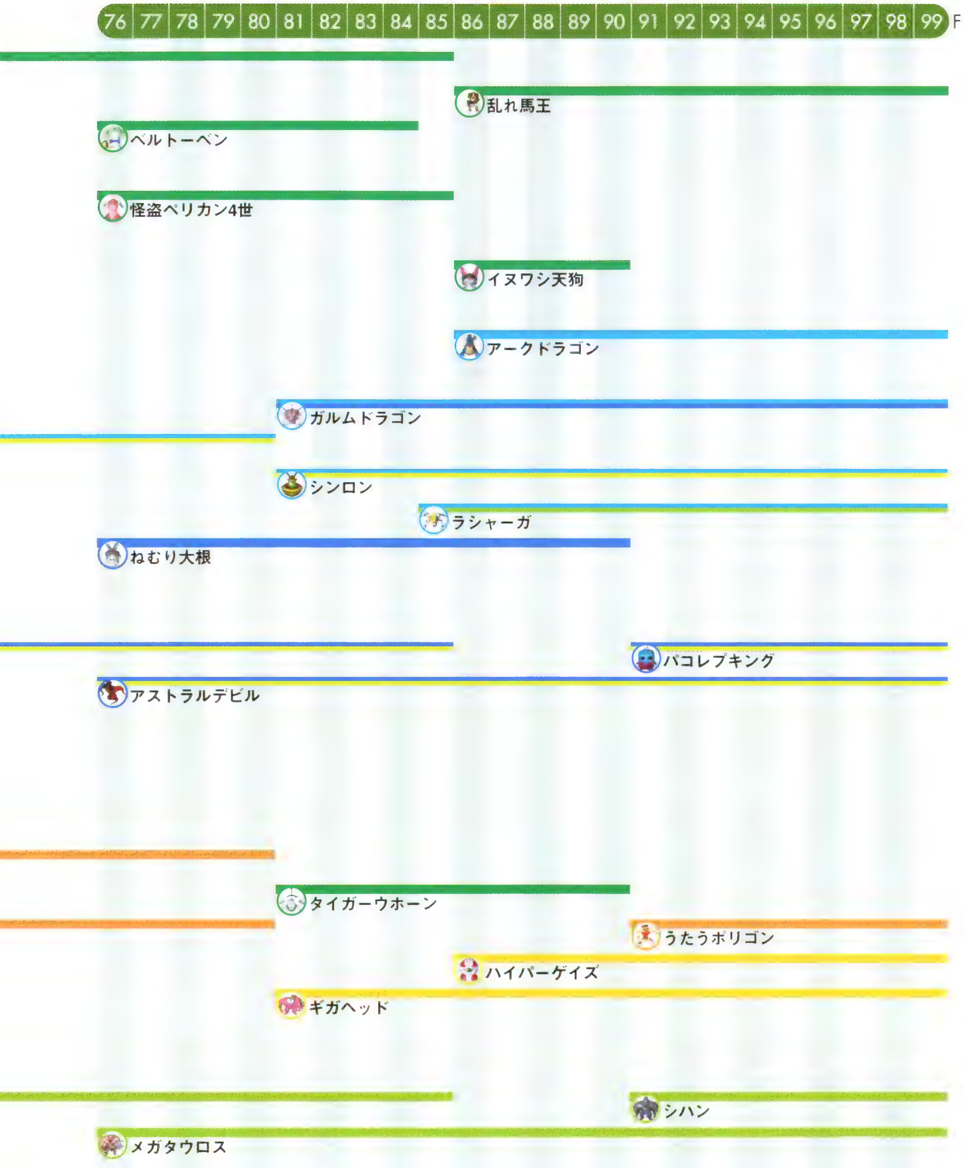
モンスター出現分布図

後　半



色分けの見方

- ドラゴンタイプ
- ゴーストタイプ
- 水中タイプ
- 爆弾タイプ
- ドレインタイプ
- 一ツ目タイプ
- 飛行タイプ
- カタナタイプ
- その他



ブフーの試練

ブフーの試練も特徴があるダンジョンだ。ここではエレキ箱を使って戦うことを前提としている。高価で手を出しにくいエレキ箱や回路が豊富に落ちている。

DUNGEON DATA

階層数	持ち込めるアイテム	ギタンの持ち込み	店の出現	仲間
99	エレキ箱のみ	なし	あり	あり

アイテムの識別状況	武	盾	腕	杖	壺	巻	草	矢	食	秘	工	回
	×	―	●	●	●	●	●	―	●	―	●	●

●すべて識別　○一部識別
×すべて未識別　―未登場

●ブフーの試練とは…

このダンジョンにはエレキ箱とその回路が数多く落ちている。つまりはエレキ箱を駆使してクリアを目指すことになる。武器や防具は落ちていないが、エレキ箱を装着できるので苦にはならないだろう。エレキ箱の種類とレベルが勝利のカギだ！

⬅エレキ箱は豊富に落ちているので片っ端から回収していこう。

➡エレキ箱の回路はその場で組み込むことができるので重宝する。

●ブフーの試練・旅の流れ

八神楽の森

●敵も弱いが手に入るエレキ箱も涙が出るほど弱い。自分が戦った方がよいほどだ。だが、弱いエレキ箱でもそこそこの値で売ることができるので、回収しておいてソンはない。5階の後でクーフクのイベントが発生する。

五穀谷

●五穀谷以降のフロアでは、八魔天クーフクのイベントによっては食料が出なくなっている場合もあるので、五穀谷で食料を買っておくことをおすすめする。

斎戒の間

●途中で八魔天のイベントが発生するが、誰が登場するかで内容が変化する。斎戒の間ではクーフクとの戦闘が発生。クーフクを倒せば祭器を取り戻すことができ、このダンジョンはクリアとなる。

息抜きできるのは五穀谷のみ！回復アイテムを整えておこう

五穀谷の行商人は、主に回復系のアイテムを豊富にそろえている。また、ミナモを連れているのなら、宿屋でイベントが発生する。

敵はモンスターだけじゃない！

道中に食料が落ちてはいるものの、食料は多めに持っていたほうがよい。とくにクーフクのイベントが発生した後では、食料がまったく登場しなくなるので、五穀谷で購入しておこう。

施設一覧

	施設		施設	
五穀谷	不思議な倉庫	○	宿屋	○
	風来銀行出張員	×	エレキ箱専門店	×
	かじ屋（剣）	×	八獣神の御神体	○
	かじ屋（盾）	×	歌詠みじいさん	○
	道具屋（行商人）	○	別ダンジョンへの入り口	×

EVENT　エレキ箱をめぐる熱き戦い!?

「でんでん堂」をよく利用していると、「でんでん堂」のラインナップが増えてくる。その後ダンジョンを往復していると、エレキ箱を作っているバリバリという人物が登場し、アスカにエレキ箱をくれる。この人は「でんでん堂」を目の敵にし、アスカに自分の作ったエレキ箱のすばらしさを語ってくる。その後もダンジョンと八神楽の森を往復していると何度か発生し、もらえるエレキ箱がパワーアップしていく。どうせタダでもらえるのだからガッチリもらっておき、いらなければ「でんでん堂」に売ってしまってもかまわない。

エレキ箱と回路がいっぱい落ちている！

ダンジョンに落ちているアイテムの大半がエレキ箱、もしくは回路といっても過言ではないほど手に入る。浅い階層ではそうでもないのだが、後半はかなり強力なエレキ箱も入手できる。同じくエレキ箱を強化する回路も多いので、見つけたら強化してしまおう。いらなくなったら「でんでん堂」で外すことができるので、使わない手はない。

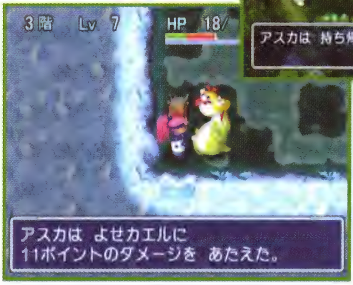
⬅エレキ箱にはからくりのモンスターが入っており、もとになったモンスターと同じ能力を持っている。

➡エレキ箱は八神楽の森の倉庫で登録することが可能。登録しておけばダンジョンに忘れてきても回収してくれる。

ムリして一度でクリアする必要はナシ!!

ダンジョンに入るときに「持ち帰りの巻物」をもらえる。つまり、いつでもダンジョンからアイテムを持ったまま八神楽の森に帰ってくることが可能というわけだ。エレキ箱は経験を積むことでレベルアップすることも含めて、このダンジョンは一度でクリアする必要はない。何度もアタックして経験をため、強くなってからでもクリアは遅くない。

➡タダで「持ち帰りの巻物」をもらえる。ダンジョンを往復してアイテム集めやギタンを稼ぐことができる。



⬅巻物のおかげでギリギリまで戦える。ただしエレキ箱を登録しないで倒れるとエレキ箱がなくなるので注意！

エレキ箱の使いかたをマスターしよう！

エレキ箱はロボに変形させていっしょに行動する使い方と、エレキ箱を装着してアスカ自身がモンスターになって戦う使い方がある。いっしょに行動している場合、エレキ箱のモンスターが敵を倒すとアスカとエレキ箱に経験値が入り、レベルアップする。装着すれば自分で特技を使えるようになるので楽だが、経験値は入らない。

⬅シチュエーションやモンスターによって装着するか、いっしょに戦うかを決めよう。

➡エレキ箱装着中は、2ターンに1％の満腹度が減っていく。また、装着中はアイテムを拾うことができない。

階層別必勝法

じっくり攻略するか、さっさと先へ進むかで攻略法が変わってくる。エレキ箱を上手に使えればクリアはそれほど難しくない。

第一階層 1F → 5F

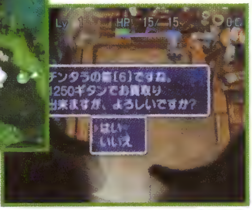
レベルアップよりもギタン稼ぎがメイン！

浅い階層からエレキ箱のオンパレード。2～3階ほど探索してから一度八神楽の森へ戻ろう。「でんでん堂」でタイガーウッホが発売されていたら即買い。マムルやチンタラを育てるよりも楽だし、タイガーウッホを育てていけば、後半でも十分な戦力となる。浅い階層ではエレキ箱からモンスターを外に出し、敵を倒させて経験値を稼ごう。

出現モンスター ●詳しくはP96へ…

●あなぐらマムル●うしわか丸●ガマラ●カラス天狗●ゲイズ●しおいやん●チンタラ●にぎりみならい●ぬすっトド●ボウヤー●マムル●よせカエル●わらうポリゴン　ほか

⬅敵は弱いが、エレキロボをひとりにしないこと！



➡弱いエレキ箱はさっさと売ってギタンにしよう。

第二階層 6F → 8F

エレキ箱のレベルアップを目指していこう！

6階に入る前に、八魔天のひとりクーフクが登場する。最初は問題ないが、2回目以降は次のフロアから食料が出なくなってしまうので注意が必要だ。敵は若干強くなるが、このレベルならばアスカが手伝わなくてもエレキロボだけでも戦えるだろう。これ以上レベルが上がらない、と表示されたら「でんでん堂」でレベルアップさせよう。

出現モンスター ●詳しくはP96へ…

●オトト兵●怪盗ペリカン●影ぼうし●ゲイズ●コドモ戦車●ちゅうチンタラ●にぎりへんげ●ぬすっトド●プルン●ロケットイノシシ●わらうポリゴン　ほか

⬅ゲイズの特殊攻撃のこんらんに注意しよう！

➡影ぼうしに取りつかれたらエレキ箱に戻せばＯＫ！

第三階層 9F → 12F

複数のエレキ箱を育てて後半戦に備えよう

五穀谷（ごこくだに）では食料を中心に買い物をしておこう。また、後半にかけて敵も特殊攻撃をしてくるようになるので、対抗できるエレキ箱を探そう。おすすめはでんでん堂にて販売されているパ王のエレキ箱。そのままでも特技の「かなしばりの杖」が使える上、パオパ王になれば「封印の杖」が使えるようになるので使いやすい。

出現モンスター ●詳しくはP96へ…

●馬武者●オトト軍曹●おばけ大根●怪盗ペリカン●怪盗ペリカン２世●鬼面武者●クロウ丸●コドモ戦車●ジャガン仮面●すぐカエル●タイガーウッホ●とげドラゴン●ノロージョ　ほか

⬅杖や巻物を併用して敵と戦うようにしよう。

➡飛び道具を使う敵が増えてくるので注意しよう。

第四階層 13F → 17F

オヤジ戦車の放つ弾に注意しよう！

オヤジ戦車の弾は着弾地点で爆発し、周囲にダメージを与える。エレキ箱からモンスターを出していっしょに行動している場合、同時にダメージを受けてしまうので注意が必要だ。パオパ王の特技で遠距離攻撃を封じてしまえば問題はない。エレキ箱が弱すぎる場合、ヘタに外に出すと敵に倒されレベルアップされる恐れがある。弱すぎるエレキ箱を出すくらいなら、出さない方がマシだということだ。

出現モンスター

●詳しくはP96へ…

●荒馬ザムライ●おばけ大根●オヤジ戦車●怪盗ペリカン２世●ガマグッチ●キグニ族●クロウ丸●黒ぼうし●ケンゴウ●シャーガ●シューベル●デブータ●ドラゴン●とおせんりゅう　ほか

⬅オヤジ戦車の動きには充分過ぎるほどの注意を向けておいたほうがよい。

➡敵のパ王が使う特技のかなしばりにも注意が必要。「封印の杖」などで対処だ。

第五階層 18F → 19F

エレキ箱の一人歩きは絶対に禁物!!

深い階層だけあり敵の攻撃力もかなり高い。エレキ箱のレベルを上げておいても、引くことを知らないのであっさり倒されてしまうことがある。出す、引っ込めるをこまめに行い、エレキロボがどこかに行ってしまわないように気をつけておこう。19階の次には八魔天のクーフクとの対決が待っている！

出現モンスター

●詳しくはP96へ…

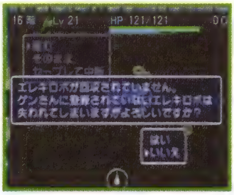
●アイアンヘッド●荒馬ザムライ●エーテルデビル●ガマグッチ●キグニ族●黒ぼうし●シャーガ●タウロス●とおせんりゅう●ドラゴン●パ王●バットカンガルー●プチフェニックス　ほか

⬅いつもは使わない「倍速の杖」や「しあわせの杖」を駆使して戦おう。

➡パオパ王で片っ端から能力を封印しながら階段を目指すのも手。

階層移動時の注意事項

倉庫で登録してないエレキ箱は、外に出していると階層の移動時や「持ち帰りの巻物」などで帰還するとなくなってしまう。移動するときは必ず箱に戻し、回収してから次の階層へと進むようにしよう。



⬅階層移動時はメッセージが出るので置き忘れはないと思うが、注意しておくことに越したことはない。

エレキ箱は倒されても修理することが可能

エレキ箱は敵に倒されてしまっても、回収して八神楽の森に戻るか、ダンジョン内にいるバリバリに修理してもらうことができる。倒されたエレキ箱のモンスターは箱の形でフロアに落ちているので見逃すな！

⬅倒されてしまったからってあきらめなくても大丈夫！　ギタンさえ払えば元通りに修理できる。

BOSS対決 第六階層 斎戒の間

増殖する敵に注意して クーフクを撃破せよ！

手下を誰も連れていないクーフク。楽勝か？ と思いきや、クーフクに攻撃が当たるとおどるポリゴンを一体召喚し、離れた場所へとワープで逃げてしまう。弱い攻撃を当てまくると一気に敵が増殖してしまうので注意が必要だ。とくにエレキ箱からモンスターを出していると、勝手に攻撃してしまい収拾がつかなくなる。クーフクを倒せば祭器を取り戻すことができる。

←時間はかかるが、おどるポリゴンを一匹ずつ処理していくほうが確実な戦いかた。

→「ドレインよけの腕輪」を装備していれば、ハラヘリー攻撃を防ぐことが可能。

BOSS DATA おどるポリゴンを召喚する以外にも、アスカの最大満腹度を変化させるふしぎな踊りを使ってくるので注意しよう。

HP	200
攻撃力	40
防御力	15
EXP	3000
速度	1
移動	通常
系統	その他

POINT 攻撃力をどれだけ高められるかが勝負の分かれ目！

戦闘に関しては難しいことはない。要はクーフクを攻撃、現れたおどるポリゴンを倒す、近づいてきたクーフクを攻撃…の繰り返しになる。エレキ箱を装着したほうが強い場合はエレキ箱を装着し、弱い場合はアスカひとりで戦う。おどるポリゴンやクーフクはアスカの満腹度を変化させてくる。攻撃力が高くても空腹で戦闘に負けては元も子もない。クーフクに隣接されたらおどるポリゴンよりもクーフクを優先して攻撃していこう。

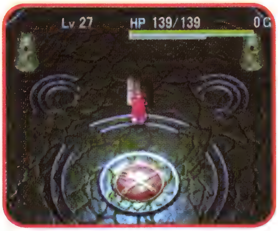
↑クーフクを攻撃するとおどるポリゴンを召喚されてしまう。一体ずつ処理するか、まとめて杖や巻物で一掃してしまおう。

←クーフクはアスカの最大満腹度を変化させるおどりを踊る。満腹度を0%にされる前に倒そう。

→エレキ箱が強ければ、アスカはクーフクのみを狙い、おどるポリゴンはエレキロボにまかせてもよい。

クリア後にダンジョンが拡張される！

祭器を取り戻した後、斎戒の間までくると下へと続く階段が現れている。最終的には99階まで続いているが、ダンジョンの特徴は変わらずエレキ箱が多い。上のフロアでは出なかったエレキ箱や回路が入手できるので、ぜひとも挑戦してみよう。ただし、強敵がそろっているので、危なくなったらエレキ箱を見捨ててでも「持ち帰りの巻物」で八神楽の森へと帰ること。登録さえしてあれば回収してもらえているので問題ない。



←エレキ箱を集めたい人は挑戦するしかない！

第七 階層 20F → 50F

エレキ箱だけでなく アスカの能力も重要！

一筋縄でいかない敵が多い。エレキ箱を装着して特技を使うこと以外にも、杖や巻物にも恵まれていないと99階はおろか、50階ですら負けることもしばしば。また、特技を数多く使いたいときは食料を持っていこう。エレキ箱装着時は２ターンで１の満腹度が下がるため、考えナシに使っているとすぐにお腹が減ってしまうからだ。食料は重要になるので壺などにいれてキッチリ保存しておこう。

出現モンスター ●詳しくはP96へ…

●アイアントド●アイアンヘッド●あばれ馬将軍●イアイ●イェンロン●イッテツ戦車●いまカエル●エーテルデビル●エビルカンガルー●おおチンタラ●オトト大将●オトト元帥　ほか

⬅ときどき登場するお店もフルに活用していく。食料は見逃さずにゲットしたい。

➡アスカがパ王などのエレキロボを装着して味方モンスターと共闘だ！

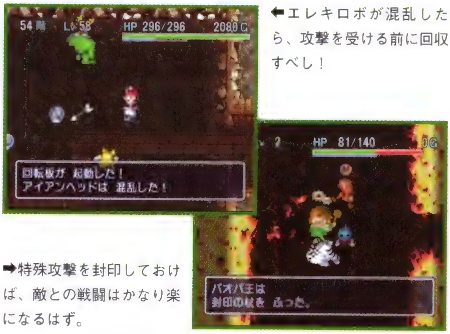
第八 階層 51F → 80F

ハイパーゲイズの 特殊攻撃に注意！

敵も強いが順調に鍛えていけばエレキ箱のモンスターもかなり強くなっているはず。ここで問題となるのが混乱の異常ステータス。ハイパーゲイズが使う特殊効果で、混乱したキャラは見境なく攻撃したり、あらぬ方向へと歩くなど、とにかくジャマ！　敵と一緒に攻撃されたら目も当てられない。ハイパーゲイズを見つけたら優先的に倒すか、能力を封じて混乱を回避するようにしよう。

出現モンスター ●詳しくはP98へ…

●アイアントド●アストラルデビル●イヌワシ天狗●オドロ●サンダーランス●しおかんべん●シハン●ジャガール王●将軍●スカイドラゴン●ソニックイノシシ●タイガーウホーン　ほか



⬅エレキロボが混乱したら、攻撃を受ける前に回収すべし！

➡特殊攻撃を封印しておけば、敵との戦闘はかなり楽になるはず。

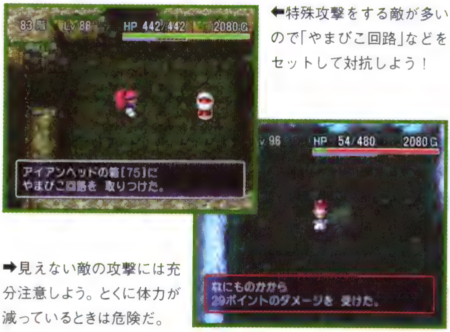
第九 階層 81F → 99F

エレキ箱はあくまで 補助的に使うようにしよう

あとちょっとで最下層だが、敵の攻撃も熾烈(しれつ)を極めてくる。とくにアークドラゴンのブレスには注意しておこう。どこから飛んでくるかわかりづらいからだ。レアなアイテムも多いが回収に手間取るとダメージがかさむので階段を見つけたら降りてしまうほうが得策。少しでも粘りたい人は、スロットに「炎よけ回路」を複数組み込んだエレキ箱を装着しておくと、炎によるダメージを軽減できるのでおすすめだ。

出現モンスター ●詳しくはP99へ…

●アークドラゴン●アストラルデビル●イヌワシ天狗●うたうポリゴン●ガルムドラゴン●ギガヘッド●シハン●シンロン●タイガーウホーン●ねむり大根●ハイパーゲイズ　ほか



⬅特殊攻撃をする敵が多いので「やまびこ回路」などをセットして対抗しよう！

➡見えない敵の攻撃には充分注意しよう。とくに体力が減っているときは危険だ。

➡草も投げつければ効果を発揮。ただし、ダンジョンから脱出すると、「しあわせ草」等のレベル変化以外の効果はなくなってしまう。

➡簡単にレベルアップさせられる「しあわせの杖」はかなり重要なアイテムだ。

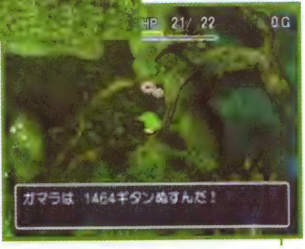
其の壱）普段使わない杖が大活躍する！

普段なら「しあわせの杖」や「回復の杖」「倍速の杖」は敵を有利にすることから使う人はいないと思う。しかしここではその手の杖がかなり重要。エレキ箱から呼び出したモンスターに対して杖を使おう。体力が減ってきたら「回復の杖」で回復してやり、「しあわせの杖」でレベルアップさせる。いつもの癖で捨ててしまわないように気をつけよう。

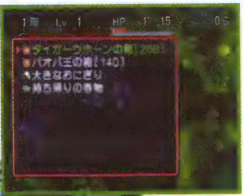
其の弐）特殊能力を持ったエレキ箱を活用すべし

エレキ箱の中にはぬすっトドやガマラのように、攻撃力はないがシチュエーションによっては非常に有効なエレキ箱がある。そのシチュエーションとは敵に囲まれたとき。ガマラやぬすっトドは相手のアイテムやギタンを奪い、ワープする特技を持っているので、敵に囲まれたらエレキ箱を装着し、一気に脱出することができる。冒険に行くときはどちらかを持っていきたいところだ。

➡敵に囲まれてかなりヤバイ状況でも、あっという間に打開できる。攻撃力はないので注意しよう。



➡ガマラはギタン稼ぎにも向いている。ザコでも数百ギタン持っているのでとにかく盗みまくろう。



➡アスカの体力が減っていてもエレキ箱には影響がない。ピンチのときは装着して対処しよう。

➡パコレプキンのエレキ箱があれば壁の中を移動できるので、逃げるときにも役に立つ。

其の参）複数のエレキ箱を育てる重要な意味

さまざまな特殊能力を使う以外にも、エレキ箱には重要な使い方がある。それは装着した瞬間にアスカの体力がエレキ箱のモンスターの数値になるということ。体力が減ってピンチのときも、とりあえずエレキ箱を装着して体力だけでも確保する戦法が取れる。複数エレキ箱を持っていれば、とっかえひっかえ装着を変更することでさらに延命することが可能になる。

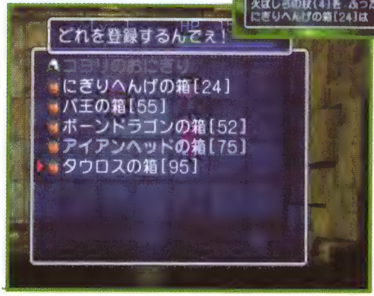
其の四）にぎりへんげで自給自足生活

このダンジョンではとにかく食料が重要。エレキ箱装着中は2ターンに1満腹度が減るようになるし、イベントでクーフクが食料を登場させなくすることがあるからだ。そんなときにぎりみならい系がいれば、特技で敵をおにぎりにしてしまうことができる。食糧事情はかなり重要なので、にぎりみならいなどのエレキ箱を拾ったら、大切に育てていこう。

➡にぎりへんげの特技で敵を倒すとおにぎりを残す。クーフクのイベント後は特に重要になる。

➡にぎりみならい系のモンスターはそれほど強くないので、じっくり育てていこう。

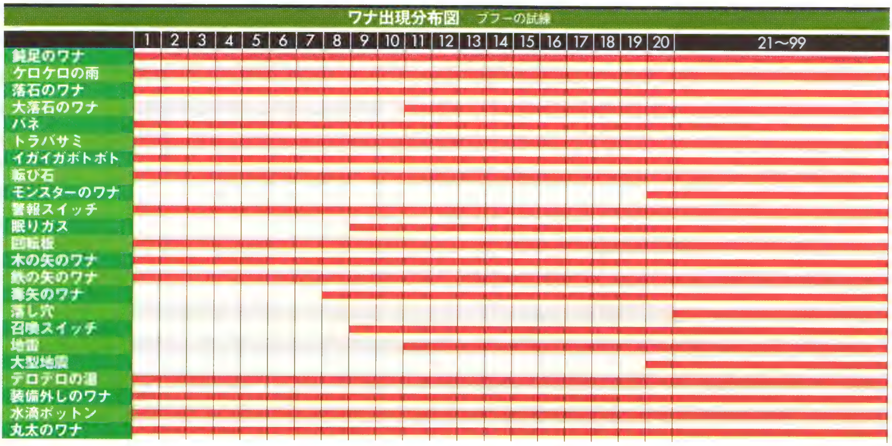
➡単に倒されただけじゃなく、炎で燃え尽きたエレキ箱も復活して返してくれるスゴイ奴なのだ。



⬅登録は無料なので、八神楽の森に戻ったら、エレキ箱をかならず登録しておこう。

其の伍）登録してあるエレキ箱は見捨ててもOK！

八神楽の森にある倉庫で、エレキ箱を登録しておけばダンジョン内に残してきたエレキ箱を自動的に回収してきてくれる。どうしても勝てない敵や、劣勢に立たされているシチュエーションでは、エレキ箱をできるだけばら撒いて逃げる。仮に倒されてしまっても回収してくれるのだ。登録はとても重要だ。



入手アイテム一覧

武器 全２種

なまえ	拾	モ	店
アイアンヘッドの頭		○	
ミノタウロスの斧		○	

腕輪 全10種

なまえ	拾	モ	店
いやしの腕輪			○
うけながしの腕輪	○		○
とうぞくの腕輪			○
透視の腕輪	○		○
ドレインよけの腕輪			○
呪いよけの腕輪	○		○
まがりの腕輪	○		
まもりの腕輪	○		○
身代りの腕輪	○		○
よくみえの腕輪			○

杖 全14種

なまえ	拾	モ	店
イカリの杖		○	
入れ替えの杖	○		
回復の杖	○		
かなしばりの杖	○	○	
からぶりの杖	○		
転ばぬ先の杖	○		
しあわせの杖	○		
鈍足の杖	○	○	
倍速の杖	○	○	
場所替えの杖	○		
引きよせの杖	○		
封印の杖		○	
ふきとばしの杖	○		
不幸の杖	○		

壺 全4種

なまえ	拾	モ	店
回復の壺	○		○
保存の壺	○		○
水がめ	○		
やりすごしの壺	○		○

巻物 全14種

なまえ	拾	モ	店
あかりの巻物	○		○
おはらいの巻物	○		○
困った時の巻物	○		○
混乱の巻物	○		○
聖域の巻物	○		○
バクスイの巻物			○
白紙の巻物			○
はりつけの巻物	○		
必中の巻物	○		
ファイトの巻物	○		
水枯れの巻物	○		
水びたしの巻物	○		○
持ち帰りの巻物	○		
ワナけしの巻物	○		○

草・種 全16種

なまえ	拾	モ	店
胃拡張の種	○		○
命の草	○		○
弟切草	○		○
火炎草	○		
しあわせ草	○	○	○
すばやさの種	○		
高とび草	○		
ちからの種	○		○
天使の種			○
毒消し草	○		○
ドラゴン草			○
復活草		○	
無敵草			○
めぐすり草	○		○
薬草	○		
よくきき草			○

食料 全４種

なまえ	拾	モ	店
大きなおにぎり	○		○
おにぎり	○		
巨大なおにぎり	○		○
特製おにぎり			○

エレキ箱 全50種

なまえ	拾	モ	店
アイアンヘッド	○		○
うしわか丸	○		○
馬武者	○		○
オトト兵	○		○
おばけ大根	○		○
オヤジ戦車	○		
怪盗ペリカン			○
火炎入道	○		○
影ぼうし	○		○
ガマラ	○		○
カラス天狗	○		○
キグニ族	○		○
鬼面武者	○		○
くねくねハニー	○		○
ゲイズ	○		○
ケンゴウ	○		
しおいやん	○		○
シャーガ	○		○
ジャガン仮面	○		○
シューベル	○		○
タイガーウッホ	○		○
ダイキライ	○		○
タウロス	○		○
チンタラ	○		○
デブータ	○		○
とおせんりゅう	○		○
とげドラゴン	○		○
ドラゴン			○
にぎりみならい	○		○
ぬすっトド	○		○
ねむり大根	○		
ノロージョ	○		○
パコレプキン	○		○
バットカンガルー	○		○
パ王	○		○
番犬			○
ひまガッパ	○		○
プルン	○		○
兵隊アリ	○		
ボウヤー	○		○
ぼうれい武者			○
ボーンドラゴン	○		○
マムル	○		○
ミドロ	○		○
ムーロン	○		○
めまわし大根	○		
よせカエル	○		○
ロケットイノシシ			○
わらうポリゴン	○		○
ンドゥバ	○		○

回路 全21種

なまえ	拾	モ	店
ドラゴン回路	○		○
一ツ目回路	○		○
成仏回路	○		○
ドレイン回路	○		○
三日月回路	○		○
必中回路	○		○
会心回路	○		○
倍速回路			○
ＨＰ回路	○		○
ちから回路	○		○
まもり回路	○		○
見切り回路	○		○
炎よけ回路	○		○
地雷ナバリ回路	○		○
魔法よけ回路	○		○
身かわし回路	○		○
やまびこ回路	○		○
はね返し回路	○		○
不動回路	○		○
しあわせ回路			○
復活回路			○

拾＝フロア内に落ちているアイテム　モ＝モンスターを倒すと落とす限定品　店＝店で買えるアイテム

エレキ箱用回路一覧

名前	店の売値と買値		効果	枚数
ドラゴン回路	売 5000	買 2500	ドラゴン属性に対して与えるダメージが1.5倍になる。重ねて装備すると0.5倍ずつダメージがアップしていく。	1
一ツ目回路	売 5000	買 2500	1ツ目の敵に対して与えるダメージが1.5倍になる。重ねて装備すると0.5倍ずつダメージがアップしていく。	1
成仏回路	売 5000	買 2500	ゴースト属性に対して与えるダメージが1.5倍になる。重ねて装備すると0.5倍ずつダメージがアップしていく。	1
ドレイン回路	売 5000	買 2500	ドレイン攻撃をしてくる敵に対して与えるダメージが1.5倍になる。重ねて装備すると0.5倍ずつダメージがアップしていく。	1
三日月回路	売 5000	買 2500	爆弾属性の敵に対して与えるダメージが1.5倍になる。重ねて装備すると0.5倍ずつダメージがアップしていく。	1
必中回路	売 10000	買 5000	物理攻撃が必ず敵に当たるようになる回路。物理攻撃力が高いエレキ箱と組み合わせるとかなり有効。	1
会心回路	売 7000	買 3500	物理攻撃のとき、ときどき会心の一撃が出るようになる。倍速回路などと組み合わせるといいだろう。	1
倍速回路	売 4500	買 2250	1ターンに2回攻撃できるようになる回路。必中や会心の回路と一緒に使えば一気にダメージアップ！	3
HP回路	売 4000	買 2000	HPの最大値を+50してくれる回路。もともと低いHPのエレキ箱に使うと効果的。ただし、しろがねマムル系のみ+5の上昇となる。	2
ちから回路	売 6000	買 3000	ちからを+10してくれる回路。弱いエレキ箱に使うよりも、もともと強いドラゴン系のエレキ箱に使ったほうがよい。	1
まもり回路	売 6000	買 3000	直接ダメージを軽減してくれる回路。魔法やアイテムのダメージはそのままなので注意しよう。	1
見切り回路	売 7000	買 3500	直接攻撃の回避率が上がる回路。重ねて装備すれば、その分回避率が上昇するのでおぼえておこう。	1
炎よけ回路	売 5000	買 2500	ドラゴンや火炎草、炎柱によるダメージを軽減してくれる回路。誰につけても重宝する回路である。	1
地雷ナバリ回路	売 5000	買 2500	オヤジ戦車などの大砲の弾、ワナの地雷、ダイキライ系の爆発によるダメージを軽減してくれる回路。	1
魔法よけ回路	売 8000	買 4000	味方、敵にかかわらず魔法が効かなくなる回路。「回復の杖」が効かなくなるので、そのときは草で回復させてやろう。	1
身かわし回路	売 8000	買 4000	飛んできたアイテムを避ける回路。敵が投げてきたアイテムもそうだが、自分が投げたアイテムも避けてしまう。	1
やまびこ回路	売 7000	買 3500	飛んできた魔法をはね返す回路。これを装備し、「しあわせの杖」を使うのも手。	2
はね返し回路	売 7000	買 3500	飛んできたアイテムを投げ返す回路。投げ返したアイテムはなくなるので「身かわし回路」とどちらを装備するかは悩むところだ。	2
不動回路	売 5000	買 2500	敵の攻撃などで位置をずらされることがなくなる回路。エレキ箱を盾にしているときは装備しておこう。	1
しあわせ回路	売 4500	買 2250	ダメージを受けると経験値が入る回路。装備しておいて損はない回路である。	1
復活回路	売 10000	買 5000	倒れてもその場ですぐ復活するが、一度のみである。使用した復活回路は「使用済み回路」に変わり、50ギタンで売ることができる。	1
使用済み回路	売 100	買 50	上記、復活回路が効果を発動した後にこれに変わる。コレといった能力はなく、単に売ってお金にするしか使い道はなさそうだ。	1

注）回路には、その効果を発揮するための必要枚数が設定されています。

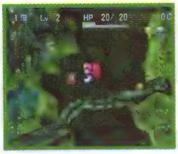
オールエレキ箱リスト

全 145 種

すべてのエレキ箱を大紹介！　能力や強さを見て自分が育てたいエレキ箱を見つけ出そう。

●エレキ箱とは？

ゲームに登場する大半のモンスターが箱に入っていて、主人の命令を守るロボットみたいなもので、レベルを上げることができる。アスカが装着することも可能だ。



⬆エレキ箱はダンジョンに落ちているほか、お店でも買える。

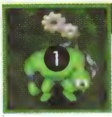
一緒に戦う

アスカと一緒に敵を攻撃してくれる。戦力アップにはなるが、勝手に動くのが問題で、敵の中へと飛び込んでいってしまう。

装着する

アスカがそのモンスター自身に変身し、敵と戦う。特技をいつでも使えるので便利だが、敵を倒しても経験値が上がらない。

表の見方



❶	ア❷アンヘッド				
	ス❸	H❹	カ❺	攻❻	防❼
	経❽0	売❾00	買❿00		S⓫
	特⓬距離攻撃		進⓭ェインヘッド		

高い攻撃力を持ちながら、特技で3マス離れたところまで攻撃できるという強力なエレキロボだ。

❶モンスターの外見❷モンスターの名称❸1ターンに行動できるスピード❹初期値の体力❺初期値の力❻初期値の攻撃力❼初期値の防御力❽そのエレキロボのサブレベルアップ上限 ❾売り値 ❿買い値 ⓫回路をつけるスロットの数 ⓬特殊攻撃 ⓭レベルアップで進化するとき、何に進化するか

アイアンヘッド

ス	H	カ	攻	防
1	75	32	33	8

L	売	買	S
30	7800	3900	5

特 遠距離攻撃　進 チェインヘッド

高い攻撃力を持ちながら、特技で3マス離れたところまで攻撃できるという強力なエレキロボだ。

チェインヘッド

ス	H	カ	攻	防
1	110	38	39	13

L	売	買	S
30	38000	19000	5

特 遠距離攻撃　進 ギガヘッド

体力の高さと攻撃力の高さはパートナーとしてはもってこい。特技を使えば敵を近づける前に倒すことも可能だ。

ギガヘッド

ス	H	カ	攻	防
1	140	80	81	25

L	売	買	S
30	62000	31000	5

特 遠距離攻撃　進 ―

攻撃力の高さは申し分なし！　ただしスロットの数が少ないので、何を装備させるかが悩むところではある。

うしわか丸

ス	H	カ	攻	防
1	10	5	6	4

L	売	買	S
15	2800	1400	10

特 呪文　進 クロウ丸

特技は隣接した敵の体力を徐々に減らす呪文を放つ。重ねがけすれば減る量が増える。飛んできたアイテムを跳ね返す。

クロウ丸

ス	H	カ	攻	防
1	41	23	24	13

L	売	買	S
20	5400	2700	10

特 呪文　進 ヨシツネ丸

特技は直線上の敵の体力を減らす呪文。飛んできたアイテムを跳ね返すほか、魔法も跳ね返せるようになった。

ヨシツネ丸

ス	H	カ	攻	防
1	60	25	26	15

L	売	買	S
99	7400	3700	10

特 呪文　進 ―

特技がパワーアップし、部屋全体に呪文がかかるようになった。飛んできたアイテム、魔法を跳ね返す。

馬武者

ス	H	カ	攻	防
1	40	16	17	12

L	売	買	S
25	5400	2700	6

特 銀の矢　進 荒馬ザムライ

銀の矢を撃つ特技が強力。装着しているときはいいが、エレキ箱から出しているときは敵との直線上に立たないように！

荒馬ザムライ

ス	H	カ	攻	防
1	65	27	28	12

L	売	買	S
50	8000	4000	6

特 銀の矢　進 あばれ馬将軍

銀の矢は壁を貫通するので、壁に向かって撃って回収することはできない。装着してれば無限に撃てるので問題なし。

あばれ馬将軍

ス 2	H 68	力 25	攻 26	防 15
L 50	売 34000	買 17000	S 6	
特 銀の矢		進 乱れ馬王		

2倍速で駆けまわりながら銀の矢を撃ちまくる。体力と攻撃力の低さがネックになっている。

乱れ馬王

ス 2	H 200	力 45	攻 46	防 12
L 15	売 64000	買 32000	S 6	
特 銀の矢		進 ―		

体力が大幅に増え、活躍できるシーンが増えた。スロット数の少なさが気になるところではある。

エーテルデビル

ス 1	H 50	力 30	攻 31	防 15
L 15	売 12000	買 6000	S 7	
特 ―		進 ファントムデビル		

敵のときは厄介だったが、味方ではインパクトに欠ける？空中を飛べるだけ、もちろん姿は見えている。

ファントムデビル

ス 2	H 75	力 45	攻 46	防 15
L 30	売 22000	買 11000	S 7	
特 ―		進 ミラージュデビル		

敵の魔法を乱反射させるので少しだけ便利に。攻撃力は高いので使ってもソンはない。

ミラージュデビル

ス 3	H 100	力 50	攻 51	防 20
L 50	売 42000	買 21000	S 7	
特 ―		進 アストラルデビル		

魔法を乱反射させるのは同じ。3倍速で空中を動くので、移動手段としては優秀。

アストラルデビル

ス 3	H 150	力 60	攻 61	防 20
L 15	売 62000	買 31000	S 9	
特 ―		進 ―		

エーテルデビル系統最強のモンスター。壁の中を移動できるようになったので使い勝手は良い。あとは攻撃力か？

オトト兵

ス 1	H 24	力 15	攻 16	防 8
L 35	売 4400	買 2200	S 7	
特 水中移動		進 オトト軍曹		

水中属性のモンスターで、装着時には水中を移動することが可能になる。残念ながら水中で体力は回復しない。

オトト軍曹

ス 1	H 35	力 20	攻 21	防 12
L 20	売 5100	買 2550	S 7	
特 水中移動		進 オトト大将		

レベルアップし、水中から地上の敵を攻撃できるようになった。ただし、同じ水中にいる敵には注意しよう。

オトト大将

ス 1	H 65	力 26	攻 21	防 23
L 30	売 8800	買 4400	S 7	
特 水中移動		進 オトト元帥		

オトト兵系モンスターで2番目の強さを持つ。水中から地上のモンスターを攻撃できる分、攻撃力は若干低めである。

オトト元帥

ス 1	H 98	力 50	攻 51	防 18
L 50	売 42000	買 21000	S 7	
特 水中移動		進 ―		

オトト兵系で最強のモンスター。スロットを生かして強化していけばそこそこ使える。

おばけ大根

ス 1	H 38	力 20	攻 21	防 11
L 30	売 6000	買 3000	S 5	
特 毒草投げ		進 めまわし大根		

特技は2マス離れたところまで毒草を投げることができる。スロット数の少なさは致命的かも？

めまわし大根

ス 1	H 64	力 23	攻 24	防 13
L 60	売 8000	買 4000	S 5	
特 混乱草投げ		進 ねむり大根		

特技は5マス離れたところまで混乱草を投げる。敵がすでに混乱している場合は毒草をなげるすばらしい奴である。

ねむり大根

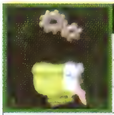
ス 1	H 150	力 45	攻 46	防 10
L 10	売 50000	買 25000	S 5	
特 睡眠草投げ		進 ―		

特技は8マス離れたところまで睡眠草を投げつける。すでに敵が寝ている場合は攻撃に移る。

怪盗ペリカン

ス 1	H 28	力 10	攻 11	防 11
L 30	売 10000	買 5000	S 7	
特 アイテム吸引		進 怪盗ペリカン2世		

特技は目の前の敵か、投げられたアイテムを2個まで吸い込む。吸い込むと攻撃力が上がり、合成可能な場合は合成する。



怪盗ペリカン2世

ス 1	H 50	力 20	攻 21	防 12
L 30	売 30000	買 15000	S 7	
特 アイテム吸引		進 怪盗ペリカン3世		

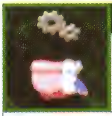
特技は3個までのアイテムを飲み込めるようになった。合成したいときはエレキ箱から出してアイテムを投げよう。

怪盗ペリカン3世

ス 2	H 62	力 20	攻 21	防 15
L 50	売 50000	買 25000	S 7	
特 アイテム吸引		進 怪盗ペリカン4世		

特技の吸い込みが4個まで可能になった。飲み込んだものは倒されるか、転んだときに吐き出す。

怪盗ペリカン4世



ス 2	H 80	力 30	攻 31	防 18
L 99	売 70000	買 35000	S 7	
特 アイテム吸引	進 —			

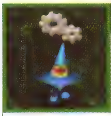
倍速で動き、アイテムを5個まで飲み込むことができる。「合成の壺」要らずの便利なエレキロボである。

火炎入道

ス 1	H 62	力 28	攻 29	防 10
L 99	売 7600	買 3800	S 6	
特 炎	進 —			

全身が炎の塊なので、アイテムを投げられても燃やしてしまうので問題なし。特技は炎。

影ぼうし



ス 1	H 27	力 20	攻 21	防 12
L 20	売 4600	買 2300	S 4	
特 乗り移り	進 黒ぼうし			

スロットの数が少ないのがかなり痛いが、特技は使いかたによっては強力。目の前の相手に乗り移れるのだ。

黒ぼうし

ス 1	H 50	力 20	攻 21	防 15
L 30	売 6000	買 3000	S 4	
特 乗り移り	進 闇ぼうし			

普段はふわふわ浮いているだけだが、敵に乗り移ると一ツ目帽子になり、2倍速で敵を切り刻む頼もしい奴。

闇ぼうし

ス 1	H 100	力 35	攻 36	防 18
L 10	売 48000	買 24000	S 4	
特 乗り移り	進 —			

特技の乗り移った後が強力！ 3倍速で動きまくり、敵を攻撃できる。スロットが少なすぎる！

影ぼうし（乗り移り後）

ス 1	H 27	力 20	攻 21	防 12
L 20	売 4600	買 2300	S 4	
特 —	進 黒ぼうし			

影ぼうしが乗り移った後の姿。基本的な能力はまったく変わらない。

黒ぼうし（乗り移り後）

ス 2	H 50	力 20	攻 21	防 15
L 30	売 6000	買 3000	S 4	
特 —	進 闇ぼうし			

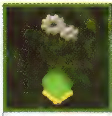
黒ぼうしが乗り移った後の姿。スピードは2倍速になっている。

闇ぼうし（乗り移り後）

ス 3	H 100	力 35	攻 36	防 18
L 10	売 48000	買 24000	S 4	
特 —	進 —			

闇ぼうしが乗り移った後の姿。基本的な能力は同様で、スピードが3倍速になっている。

ガマラ



ス 1	H 22	力 0	攻 1	防 8
L 5	売 3600	買 1800	S 6	
特 ギタン盗み	進 ガマグッチ			

ガマラ系では一番弱い、緑色のモンスター。特技は相手からギタンを盗んで高飛びする。

ガマグッチ

ス 1	H 50	力 0	攻 1	防 15
L 10	売 6000	買 3000	S 6	
特 ギタン盗み	進 ガマゴン			

ガマラ系で2番目に強い、紫色のモンスター。ただし攻撃力は0である。特技も同じでギタン盗み。

ガマゴン

ス 1	H 100	力 0	攻 1	防 20
L 99	売 24000	買 12000	S 6	
特 ギタン盗み	進 —			

金色で一見強そうだが、やはり攻撃力が0のガマラ系最強のモンスター。特技はギタン盗み。

カラス天狗

ス 1	H 16	力 9	攻 10	防 8
L 20	売 3000	買 1500	S 12	
特 —	進 ハヤブサ天狗			

そのフロアにいるモンスターの姿で登場するので、本体を見ることはできない。敵の外見だけをマネできる。

ハヤブサ天狗

ス 1	H 50	力 15	攻 16	防 10
L 50	売 5800	買 2900	S 12	
特 —	進 イヌワシ天狗			

カラス天狗と同じく姿は見れない。どうしても見たい人は攻撃を受けて倒れるか、能力を封印してもらおう。

イヌワシ天狗

ス 1	H 100	力 40	攻 41	防 15
L 30	売 26000	買 13000	S 12	
特 —	進 —			

装着時はよいが、エレキ箱から出すと敵と味方の区別がつかなくなる。そんなときはマップを見れば一目瞭然だ。

キグニ族

ス 1	H 60	力 28	攻 29	防 13
L 99	売 6600	買 3300	S 10	
特 —	進 —			

装着したときは問題ないが、エレキ箱から出した場合、近くにいると攻撃を受ける。攻撃力が高いので注意。

鬼面武者

ス 1	H 35	力 23	攻 24	防 10
L 25	売 5000	買 2500	S 7	
特 —	進 はんにゃ武者			

倒されたときぼうれい武者として蘇る。ただし、敵に取りついて攻撃してくる。装着しているときはよみがえらない。

はんにゃ武者

ス 1	H 57	力 26	攻 27	防 11
L 40	売 6000	買 3000	S 7	
特 —	進 将軍			

特技なし、倒されると敵になる、などデメリットは多い。使うか使わないか、思案のしどころである。

将軍

ス 1	H 120	力 35	攻 36	防 15
L 30	売 30000	買 15000	S 7	
特 —	進 —			

鬼面武者系最強のモンスターである。が、攻撃力や体力はそれほど高くはない。

くねくねハニー

ス 1	H 32	力 20	攻 21	防 13
L 99	売 9000	買 4500	S 7	
特 ふしぎな踊り	進 —			

踊りを踊って敵のレベルを下げるモンスター。特技のレベル下げは強敵に対して絶大な効果を発揮する。

ゲイズ

ス 1	H 23	力 11	攻 12	防 5
L 30	売 4000	買 2000	S 6	
特 混乱	進 スーパーゲイズ			

青い体をしたゲイズ系で一番弱いモンスター。ただし特技は敵を混乱させるので非常に使える。

スーパーゲイズ

ス 1	H 72	力 32	攻 33	防 16
L 50	売 8400	買 4200	S 6	
特 混乱	進 ハイパーゲイズ			

ゲイズ系の２番手は緑色のモンスター。攻撃力や防御力が上がり、使いやすくなった。特技は敵を混乱させる。

ハイパーゲイズ

ス 1	H 100	力 50	攻 51	防 25
L 30	売 30000	買 15000	S 6	
特 混乱	進 —			

ハイパーゲイズはゲイズ系最強のモンスター。特技の混乱だけでなく、攻撃力と防御力の高さも魅力。

ケンゴウ

ス 1	H 55	力 28	攻 29	防 13
L 20	売 6800	買 3400	S 3	
特 盾弾き	進 イアイ			

敵の盾を弾き飛ばす特技を持つ。飛んでいった盾が地面に落ちれば回収することができる。大量の盾を入手可能！

イアイ

ス 1	H 90	力 40	攻 41	防 20
L 50	売 22000	買 11000	S 3	
特 武器・盾弾き	進 シハン			

敵の武器か盾を弾き飛ばすことが可能。やはり地面に落ちなければ回収できないので注意しよう。

シハン

ス 1	H 160	力 70	攻 71	防 15
L 30	売 70000	買 35000	S 3	
特 武器・盾・腕輪弾き	進 —			

武器、盾、腕輪のどれかを弾き飛ばす。攻撃力も高いので普通に戦っても使えるエレキロボだ。

しおいやん

ス 1	H 14	力 6	攻 7	防 5
L 15	売 3000	買 1500	S 7	
特 力ドレイン	進 まじしおいやん			

敵として登場した場合、ちからを１ポイント下げられていたが、特技では敵の攻撃力を10%下げることが可能に。

まじしおいやん

ス 1	H 40	力 20	攻 21	防 8
L 20	売 5200	買 2600	S 7	
特 力ドレイン	進 しおやだん			

特技のドレイン能力は敵の攻撃力を20%も下げることが可能になった。地味だが使える能力である。

しおやだん

ス 1	H 88	力 27	攻 28	防 12
L 40	売 12000	買 6000	S 7	
特 力ドレイン	進 しおかんべん			

ちからを下げる特技の能力がさらにパワーアップ。30%も攻撃力を下げることが可能。

しおかんべん

ス 1	H 120	力 58	攻 59	防 15
L 30	売 46000	買 23000	S 7	
特 力ドレイン	進 —			

ほぼ半分近い、40%も攻撃力を下げることができる特技を持つ。ＨＰは低いので注意しよう。

シャーガ

ス 1	H 63	力 30	攻 31	防 12
L 30	売 6800	買 3400	S 5	
特 —	進 ナシャーガ			

装着すると剣による３回攻撃が可能になる。見た目も派手なのでガチンコ勝負が好きな人はぜひ！

ナシャーガ

ス 1	H 86	力 30	攻 31	防 15
L 50	売 38000	買 19000	S 5	
特 ２回攻撃	進 ラシャーガ			

装着すると、なんと４回攻撃が可能に!! 攻撃力も高いのでかなり使いやすいモンスターである。

ラシャーガ

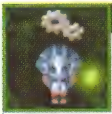
ス 1	H 200	力 55	攻 56	防 20
L 5	売 64000	買 32000	S 5	
特 ３回攻撃	進 —			

さらに進化し、装着すると５回攻撃が可能になった。剣撃の極限といっても過言ではないだろう。

ジャガン仮面

ス 1	H 36	力 15	攻 16	防 16
L 15	売 5200	買 2600	S 13	
特 呪い		進 ジャガー王子		

30ターンでどんなに強い敵でも死に至らしめる呪いをかける特技を持つ。呪っているときに箱に戻すと呪いは消える。



ジャガー王子

ス 1	H 70	力 30	攻 31	防 17
L 49	売 7600	買 3800	S 13	
特 呪い		進 ジャガール王		

20ターンで死に至る呪いをかける。逃げまくれば20ターンなどあっという間にやってくる。

ジャガール王

ス 1	H 120	力 45	攻 46	防 25
L 66	売 42000	買 21000	S 13	
特 呪い		進 ―		

10ターンという短い時間で死に至る呪いをかける。かけられた相手には、ほぼ確実な死が待っている。

シューベル

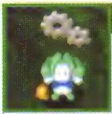
ス 1	H 53	力 22	攻 23	防 10
L 30	売 5800	買 2900	S 9	
特 召喚		進 メンベルス		

紫色の髪と赤いネクタイがポイント。特技は系統で一番弱いモンスターを1体召喚。召喚されたモンスターは敵。

メンベルス

ス 1	H 64	力 28	攻 29	防 11
L 50	売 7200	買 3600	S 9	
特 召喚		進 ベルトーベン		

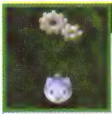
シューベルよりは強い。系統でレベル2のモンスターを1体召喚する。召喚されたモンスターは敵。



ベルトーベン

ス 1	H 200	力 50	攻 51	防 15
L 99	売 50000	買 25000	S 9	
特 召喚		進 ―		

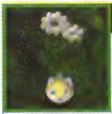
シューベル系最強のモンスター。系統のレベル3のモンスターを数体召喚。もちろん召喚されたモンスターは敵。



しろがねマムル

ス 1	H 10	力 50	攻 51	防 99
L 99	売 50000	買 25000	S 16	
特 ―		進 おうごんマムル		

店やダンジョンで入手できないレアエレキ箱。しろがねマムルと良く似たレベル3のエレキ箱に「風魔石」を…。レッツトライ！



おうごんマムル

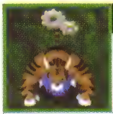
ス 2	H 10	力 70	攻 71	防 99
L 99	売 100000	買 50000	S 16	
特 ―		進 ―		

この攻撃力でこのスロット数は異常！　育てきった後から回路でブーストできるのは、かなり魅力的である。

タイガーウッホ

ス 1	H 39	力 24	攻 25	防 8
L 20	売 5600	買 2800	S 6	
特 投げ技		進 タイガーウホホ		

攻撃力が高く、特技の投げ技もワナと連動すればかなり強力。投げられる距離は5マスまで。



タイガーウホホ

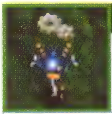
ス 1	H 80	力 35	攻 36	防 12
L 30	売 9800	買 4900	S 6	
特 投げ技		進 タイガーウホーン		

特技の投げ技の距離が10マスに伸び、さらに強力に。仲間のモンスターも投げることが可能だ。

タイガーウホーン

ス 1	H 160	力 50	攻 51	防 15
L 30	売 54000	買 27000	S 6	
特 投げ技		進 ―		

投げられる距離が20マスまで拡大し、ワナとの連動も容易になった。モンスターハウスで実力発揮！



ダイキライ

ス 1	H 50	力 31	攻 32	防 25
L 10	売 5800	買 2900	S 9	
特 ―		進 エレーキライ		

体力が半分以下になると自爆するダイキライ系モンスター。地雷の爆発にも誘爆し、誘爆が誘爆を呼ぶ。

エレーキライ

ス 1	H 80	力 30	攻 31	防 15
L 20	売 9000	買 4500	S 9	
特 ―		進 チョーキライ		

名前の通り電撃系の爆発をおこすモンスター。連結した敵や水に触っている敵は感電する。

チョーキライ

ス 1	H 150	力 50	攻 51	防 25
L 99	売 40000	買 20000	S 9	
特 ―		進 ―		

爆発は爆発でも、こいつは爆発した後に炎が残る。隣で爆発されたらすごくイヤ！

タウロス

ス 1	H 95	力 30	攻 31	防 2
L 40	売 8400	買 4200	S 5	
特 ―		進 ミノタウロス		

牛の姿をしたタウロス系モンスター。特技はないが、手に持った斧で会心の一撃を放つことができるぞ。

ミノタウロス

ス 1	H 120	力 50	攻 51	防 5
L 40	売 50000	買 25000	S 5	
特 ―		進 メガタウロス		

ただでさえ強いタウロスに、輪をかけて強力になっている。やはり特技はないが物理攻撃が激強い！

メガタウロス

ス 1	H 200	力 100	攻 101	防 10
L 15	売 72000	買 36000	S 5	
特 —	進 —			

タウロス系最強のモンスター。「倍速回路」や「必中回路」などをつけてやれば手をつけられないほど強くなる。

チンタラ

ス 1	H 6	力 2	攻 3	防 3
L 10	売 2500	買 1250	S 8	
特 —	進 ちゅうチンタラ			

特技はないが、愛らしい外見は見ていて飽きない。ほぼ趣味のモンスターといっても過言ではない。

ちゅうチンタラ

ス 1	H 25	力 14	攻 15	防 7
L 50	売 6000	買 3000	S 8	
特 —	進 おおチンタラ			

レベルアップしてちょっとでかくなったのでコワイかも…？能力はとりたてて言えることはないが、カワイイ。

おおチンタラ

ス 1	H 80	力 35	攻 36	防 10
L 99	売 22000	買 11000	S 8	
特 —	進 —			

チンタラ系最強のモンスターだが、ほかの系統の弱いモンスターよりも弱いかも。これといった特技もない。

デブータ

ス 1	H 70	力 25	攻 26	防 8
L 50	売 7000	買 3500	S 5	
特 投石	進 デブーチョ			

見た目によらず、近距離攻撃と遠距離攻撃ができる器用なモンスター。特技は2マス先まで石を投げて敵を攻撃。

デブーチョ

ス 1	H 75	力 40	攻 41	防 12
L 99	売 30000	買 15000	S 5	
特 投石	進 デブートン			

特技による遠距離攻撃がパワーアップ！　5マス先まで石がとどくので、さらに使いやすくなった。

デブートン

ス 1	H 130	力 60	攻 61	防 15
L 30	売 58000	買 29000	S 5	
特 投石	進 —			

特技がさらに強力に！　10マス先まで狙えるので、部屋の外の敵にも攻撃できちゃう凄まじさ!!

とおせんりゅう

ス 1	H 65	力 25	攻 26	防 12
L 30	売 6800	買 3400	S 8	
特 遁行術	進 ドラゴンヘッド			

特技は遁行術、簡単に言えば地面の中を移動できる能力。目の前の敵の後ろに回りこんで攻撃できる能力だ。

ドラゴンヘッド

ス 1	H 77	力 30	攻 31	防 15
L 50	売 30000	買 15000	S 8	
特 遁行術	進 スルードラゴン			

遁行術は地面のときにしかつかえないので注意しよう。仲間がいるときは挟み撃ちにできる。

スルードラゴン

ス 1	H 110	力 36	攻 37	防 10
L 20	売 52000	買 26000	S 8	
特 遁行術	進 —			

敵に囲まれているときにも特技の遁行術が役に立つ。包囲網の裏を突いて脱出できるのだ。

とげドラゴン

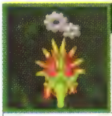
ス 1	H 48	力 25	攻 26	防 12
L 10	売 5400	買 2700	S 6	
特 —	進 アースニードル			

普段は手と足を出している状態だが、特技を使うと手足を引っ込めて反撃モードへと移る。

アースニードル

ス 1	H 150	力 40	攻 41	防 15
L 30	売 48000	買 24000	S 6	
特 —	進 サンダーランス			

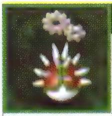
体力がとんでもなく高いのが魅力！　特技はとげドラゴン同様に、反撃モードへの移行である。



サンダーランス

ス 1	H 160	力 50	攻 51	防 15
L 25	売 60000	買 30000	S 6	
特 —	進 —			

攻撃力もあり、体力がとてもあるので使いやすい。特技は反撃モードへの移行である。



とげドラゴン（反撃モード）

ス 1	H 48	力 20	攻 21	防 15
L 10	売 5400	買 2700	S 6	
特 8方向攻撃	進 アースニードル			

とげドラゴンの攻撃モード。隣接した8方向すべてに攻撃し、攻撃を受けるとダメージの一部を跳ね返す。

アースニードル（反撃モード）

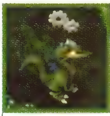
ス 1	H 150	力 30	攻 31	防 15
L 30	売 48000	買 24000	S 6	
特 8方向攻撃	進 サンダーランス			

アースニードルの攻撃モード。隣接した8方向すべてに攻撃し、攻撃を受けるとダメージの一部を跳ね返す。

サンダーランス（反撃モード）

ス 1	H 160	力 40	攻 41	防 15
L 25	売 60000	買 30000	S 6	
特 8方向攻撃	進 —			

サンダードラゴンの攻撃モード。隣接した8方向すべてに攻撃し、攻撃を受けるとダメージの一部を跳ね返す。

ドラゴン


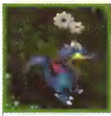
ス 1	H 70	力 35	攻 36	防 15
L 99	売 10000	買 5000	S 4	
特 炎		進 スカイドラゴン		

通常攻撃のダメージの高さに加え、炎による遠距離攻撃も兼ね備えた素晴らしいエレキ箱。炎のダメージは20。

スカイドラゴン

ス 1	H 100	力 50	攻 51	防 20
L 99	売 50000	買 25000	S 4	
特 炎		進 アークドラゴン		

ドラゴン系で２番目に強いモンスター。殴って良し、焼いて良し！　最高のパートナーである。炎のダメージは30。

アークドラゴン


ス 1	H 300	力 130	攻 131	防 30
L 10	売 80000	買 40000	S 4	
特 炎		進 —		

モンスターの頂点に立つドラゴン系の、さらに頂点に立つモンスター。同じ部屋内の敵に攻撃できる炎のダメージは35。

にぎりみならい

ス 1	H 11	力 7	攻 8	防 6
L 15	売 2800	買 1400	S 8	
特 —		進 にぎりへんげ		

このままではなんの意味もないモンスター。次のレベルにあがったときやっとつかえるようになる。

にぎりへんげ

ス 1	H 24	力 11	攻 12	防 10
L 30	売 4200	買 2100	S 8	
特 おにぎり変化		進 にぎり親方		

倒した敵をおにぎりに変化させるときがある。確実ではないが実用レベルではある。旅のお供に。

にぎり親方

ス 1	H 68	力 25	攻 26	防 15
L 50	売 8000	買 4000	S 8	
特 おにぎり変化		進 にぎりもとじめ		

倒した敵を確実におにぎりに変化させるので使い勝手はよい。ダンジョン内がおにぎりだらけになること間違いなし！

にぎりもとじめ

ス 1	H 120	力 50	攻 51	防 15
L 50	売 50000	買 25000	S 8	
特 おにぎり変化		進 —		

倒した敵を必ず大きなおにぎりに変えてしまうニクイ奴。食料事情を軽くできるのはうれしい限りである。

ぬすっトド

ス 1	H 25	力 0	攻 1	防 6
L 20	売 3800	買 1900	S 8	
特 アイテム盗み		進 みどりトド		

敵のアイテムを盗んで高飛びするトド系モンスター。敵に囲まれたときは高飛びで一気に脱出！

みどりトド

ス 1	H 60	力 0	攻 1	防 10
L 30	売 6200	買 3100	S 8	
特 アイテム盗み		進 アイアントド		

特技のアイテム盗みは同じ。水中属性なので、水の中も移動できる。攻撃力は１。

アイアントド

ス 1	H 80	力 0	攻 1	防 8
L 99	売 8000	買 4000	S 8	
特 アイテム盗み		進 —		

特技はアイテム盗み。スロット数が多いからといって「ちからの回路」をつけまくって前線で戦わせるのはやめよう。

ノロージョ

ス 1	H 50	力 21	攻 22	防 8
L 15	売 5400	買 2700	S 7	
特 解呪＋目潰し		進 ノロージョの姉		

敵にしておくと恐いノロージョの特技能力も、装着時に盾の呪いを自動的に解いてくれる心強さに変わる!!

ノロージョの姉

ス 1	H 90	力 36	攻 37	防 10
L 30	売 16000	買 8000	S 7	
特 解呪＋目潰し		進 ノロージョの母		

ノロージョがレベルアップ！　装着時には装備品すべての呪いが解けるようになる。

ノロージョの母

ス 1	H 150	力 40	攻 41	防 15
L 50	売 30000	買 15000	S 7	
特 解呪＋目潰し		進 —		

ノロージョ最終系の母は、なんと装着時に持ち物すべての呪いを解除できる。

パコレプキン

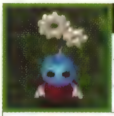
ス 1	H 45	力 28	攻 29	防 8
L 30	売 6000	買 3000	S 10	
特 —		進 パコレプキーナ		

特技はないが、水面を移動したり、壁の中を移動できるのはポイント高し。ただし壁の中にいるとダメージを受ける。

パコレプキーナ

ス 1	H 80	力 45	攻 46	防 10
L 50	売 12000	買 6000	S 10	
特 —		進 パコレプキング		

攻撃力もそこそこあるので、壁の中から敵を攻撃するなど使い勝手は良い。「ＨＰ回路」で補強しておこう。

パコレプキング


ス 1	H 120	力 60	攻 61	防 12
L 30	売 50000	買 25000	S 10	
特 —		進 —		

いざというときは壁の中に逃げ込めるので非常に便利。やはり「ＨＰ回路」を装着させておきたい。

バットカンガルー

ス 1	H 62	力 24	攻 25	防 10
L 20	売 7200	買 3600	S 8	
特 イカリの杖	進 エビルカンガルー			

装着すれば「イカリの杖」が使いたい放題、かなり微妙な特技である。お供が多ければぜひ。

エビルカンガルー

ス 1	H 95	力 32	攻 33	防 13
L 20	売 17000	買 8500	S 8	
特 倍速の杖	進 デビルカンガルー			

装着すれば「倍速の杖」が使いたい放題に。やはりお供の数が多ければ使える。

デビルカンガルー

ス 1	H 105	力 37	攻 38	防 15
L 20	売 31000	買 15500	S 8	
特 オオイカリの杖	進 ―			

「オオイカリの杖」を振ってモンスターをイカリ状態と倍速にする特技を使う。装着して仲間に使おう！

パ王

ス 1	H 55	力 20	攻 21	防 12
L 15	売 5000	買 2500	S 7	
特 かなしばりの杖	進 パオパ王			

特技の「かなしばりの杖」がとにかく使えるモンスター。杖を持ち歩かなくてもこいつがいれば使いたい放題!!

パオパ王

ス 1	H 108	力 32	攻 33	防 5
L 30	売 6000	買 3000	S 7	
特 封印の杖	進 パオパ王ーン			

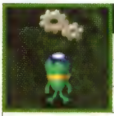
やはり特技の「封印の杖」が使える。「かなしばりの杖」とどちらを取るか悩むところでもある。

パオパ王ーン

ス 1	H 130	力 48	攻 49	防 18
L 10	売 34000	買 17000	S 7	
特 鈍足の杖	進 ―			

特技の「鈍足の杖」が使える。一方的に攻撃できるので１対１なら負け知らず!?　飛び道具に注意せよ！

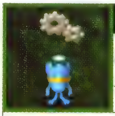
ひまガッパ



ス 1	H 32	力 19	攻 20	防 7
L 20	売 4600	買 2300	S 8	
特 アイテム投げ	進 いやすぎガッパ			

いいもの、悪いものに関わらずアイテムを５マス投げ飛ばす特技を持つ。水中属性で、水の中のアイテムを回収できる。

いやすぎガッパ



ス 1	H 49	力 24	攻 25	防 7
L 30	売 5800	買 2900	S 8	
特 アイテム投げ	進 たまらんガッパ			

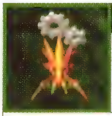
特技のアイテム投げがパワーアップし、９マスまで投げることが可能。使えるアイテムは残しておこう。

たまらんガッパ

ス 1	H 120	力 35	攻 36	防 10
L 50	売 38000	買 19000	S 8	
特 アイテム投げ	進 ―			

フロア全体にアイテムを投げられるようになった。スロット数の多さも見逃せない。

プチフェニックス



ス 1	H 75	力 23	攻 24	防 11
L 10	売 10000	買 5000	S 10	
特 ＨＰ回復	進 ―			

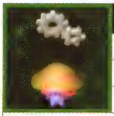
エレキ箱から出した場合、アスカの体力を回復してくれる。自分自身も回復可能で、炎を無効にする能力を持つ。

プルン

ス 1	H 35	力 17	攻 18	防 8
L 15	売 4400	買 2200	S 9	
特 電撃	進 プルリン			

電撃を放つ特技が使えるが、使いかたによっては自分もダメージを受けるので、注意して使おう！

プルリン



ス 1	H 43	力 20	攻 21	防 11
L 15	売 5600	買 2800	S 9	
特 電撃	進 プルンプリン			

水たまりが多いところでは、一気にダメージを与えられる特技が役に立つ。「水びたしの巻物」と併用すれば強力だ。

プルンプリン

ス 1	H 120	力 45	攻 46	防 15
L 15	売 40000	買 20000	S 9	
特 電撃	進 ―			

隣接した敵に特技の電撃を使用すると自分もダメージを受ける。装着時には電撃のダメージは受けない。

兵隊アリ

ス 1	H 58	力 28	攻 29	防 8
L 15	売 6800	買 3400	S 6	
特 壁掘り	進 隊長アリ			

スロット数に不安は残るものの、特技の壁掘りは重宝する。体力が多いのもポイント高し。

隊長アリ

ス 1	H 90	力 40	攻 41	防 10
L 30	売 18000	買 9000	S 6	
特 壁掘り	進 将軍アリ			

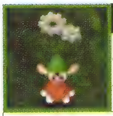
兵隊アリ系で２番目の強さのモンスター。兵隊アリと同じく壁を掘る特技が重要。

将軍アリ

ス 2	H 150	力 50	攻 51	防 15
L 30	売 60000	買 30000	S 6	
特 壁掘り	進 ―			

２倍速で壁を掘りまくるスゴイ奴。体力が高いので、「ちからの回路」などでパワーアップを図ろう。

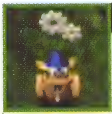
ボウヤー



ス 1	H 20	力 3	攻 4	防 5
L 20	売 4000	買 2000	S 7	
特 木の矢	進 コドモ戦車			

「木の矢」を無限に撃てる特技は魅力的である。壁に向かって撃てば「木の矢」を回収できるので、さらに便利！

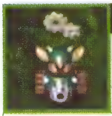
コドモ戦車



ス 1	H 30	力 5	攻 6	防 11
L 30	売 6000	買 3000	S 7	
特 鉄の矢	進 オヤジ戦車			

「木の矢」が「鉄の矢」になってさらに使いやすくなった。撃たれる前に装着して打ち返せ！

オヤジ戦車



ス 1	H 40	力 12	攻 13	防 15
L 50	売 10000	買 5000	S 7	
特 大砲の弾	進 イッテツ戦車			

大砲の弾は着弾地点で周囲を巻き込んで爆発するので極悪である。敵を密集させて一網打尽にしよう。

イッテツ戦車

ス 2	H 80	力 15	攻 16	防 11
L 10	売 34000	買 17000	S 7	
特 大砲の弾	進 —			

相手にしたくない敵トップ10に必ずはいるモンスター。大砲の弾で壁を壊すことができるので、やりたいほうだいできる。

ぼうれい武者

ス 1	H 4	力 0	攻 1	防 0
L 99	売 5000	買 2500	S 7	
特 レベルアップ	進 —			

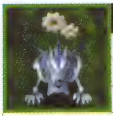
特技は目の前の敵のレベルを上げる。特技を使うと装着が強制解除されてしまうので気をつけるべし！

ボーンドラゴン

ス 1	H 52	力 23	攻 24	防 12
L 50	売 5600	買 2800	S 7	
特 —	進 スカルドラゴン			

ドラゴン属性とゴースト属性、二つの属性を持っているので弱点は多いが、それを補ってなお余りある攻撃力は魅力だ。

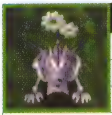
スカルドラゴン



ス 1	H 80	力 48	攻 49	防 20
L 50	売 12000	買 6000	S 7	
特 —	進 ガルムドラゴン			

特技はないが、攻撃力の高さからすれば問題ない。スロットを使って攻撃力をアップさせれば言うことナシっ！

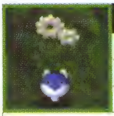
ガルムドラゴン



ス 1	H 100	力 70	攻 71	防 35
L 20	売 68000	買 34000	S 7	
特 —	進 —			

トップクラスの攻撃力を有しているモンスター。戦いかたもとりあえず殴っとけ、と単純明快だ。

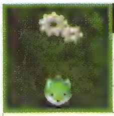
マムル



ス 1	H 5	力 2	攻 3	防 2
L 5	売 2000	買 1000	S 15	
特 —	進 あなぐらマムル			

かわいらしい外見そのままに、攻撃力も防御力もあてにならない。使用者の半分は趣味か？

あなぐらマムル



ス 1	H 7	力 3	攻 4	防 2
L 99	売 3000	買 1500	S 15	
特 —	進 洞窟マムル			

レベルが上がっても強さはトントン。でもまだまだ弱い。もう一段上げて洞窟マムルにすれば心強い仲間に。

洞窟マムル

ス 1	H 5	力 50	攻 51	防 99
L 99	売 16000	買 8000	S 15	
特 —	進 —			

とたんに強くなり実用レベルに達しこのままでも使えるが、さらにあるアイテムと異種合成すると……。

ミドロ

ス 1	H 60	力 0	攻 1	防 15
L 5	売 6200	買 3100	S 9	
特 防御力を下げる	進 ゲドロ			

残念ながら装着時には、敵の装備を錆びさせたり、修正値を下げる特殊能力は使えない。だが敵の防御力を下げることができる。

ゲドロ

ス 1	H 100	力 0	攻 1	防 20
L 10	売 24000	買 12000	S 9	
特 防御力を下げる	進 オドロ			

ミドロ同様、修正値等を下げる特殊能力は使用不可。そうなると頼みとなる攻撃力も低い。だが、敵の防御力を大幅に下げられる。

オドロ

ス 1	H 135	力 0	攻 1	防 20
L 15	売 50000	買 25000	S 9	
特 防御力を下げる	進 ドドロ			

他と同様、敵としては怖いミドロ系能力は使えず。敵の防御力を0にできるが、直後はアスカに戻り、直接攻撃するのが望ましい。

ドドロ

ス 1	H 145	力 0	攻 1	防 25
L 99	売 54000	買 27000	S 9	
特 封印	進 —			

基本は他と同じ。特殊能力は、封印。ステータスはオドロとほとんど変わらないので、レベルアップの必要はない!?

ムーロン

ス 1	H 55	力 20	攻 21	防 5
L 20	売 8000	買 4000	S 8	
特 ビーム	進 イェンロン			

特技のビームがとにかく強い！　当たった敵を吹き飛ばすので、安全に敵を倒せる。ビームのダメージは10。

イェンロン

ス 1	H 80	力 35	攻 36	防 10
L 30	売 11000	買 5500	S 8	
特 ビーム	進 シンロン			

特技のビームを活用すれば怖いものナシ！　通路で使えば回り込まれないので、ほぼ無敵。ビームのダメージは20。

シンロン

ス 1	H 150	力 40	攻 41	防 14
L 10	売 64000	買 32000	S 8	
特 ビーム	進 —			

本体の攻撃力は低いが、ビームの強さを考えれば関係ない。スロットの数も多いので重宝する。ビームのダメージは30。

よせカエル

ス 1	H 11	力 5	攻 6	防 5
L 20	売 2800	買 1400	S 8	
特 引き寄せ	進 すぐカエル			

特技は３マス離れた敵を目の前まで引き寄せる。水中も移動できるので見た目以上にアクティブである。

すぐカエル

ス 1	H 43	力 22	攻 23	防 10
L 30	売 5400	買 2700	S 8	
特 引き寄せ攻撃	進 いまカエル			

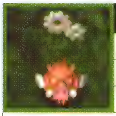
５マスまで離れた敵を引き寄せ、同時に攻撃を加える特技を使う。スロットの数が多いのもポイントだ。

いまカエル

ス 1	H 82	力 27	攻 28	防 12
L 70	売 9800	買 4900	S 8	
特 引き寄せ攻撃	進 —			

10マス離れた敵をも引き寄せ、さらに攻撃を加えることができる。敵を各個撃破できる。

ロケットイノシシ



ス 1	H 33	力 21	攻 22	防 11
L 30	売 4600	買 2300	S 3	
特 突き飛ばし	進 ジェットイノシシ			

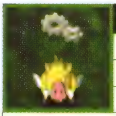
ブースター装備のとんでもないモンスター。特技はそのブースターを使った突進。アイテムを落とさせる能力がある。

ジェットイノシシ

ス 1	H 85	力 35	攻 36	防 5
L 50	売 11000	買 5500	S 3	
特 突き飛ばし	進 ソニックイノシシ			

敵を２マスぶっ飛ばす特技が強い。アイテムを落とさせることができるが水に落ちると回収できないので注意！

ソニックイノシシ



ス 1	H 150	力 60	攻 61	防 20
L 20	売 45000	買 22500	S 3	
特 突き飛ばし	進 —			

特技は敵を３マスぶっ飛ばし、アイテムを落とさせる。アイテムは装着を解かないと取れないのが残念だ。

わらうポリゴン

ス 1	H 18	力 10	攻 11	防 9
L 15	売 3400	買 1700	S 8	
特 満腹度回復	進 まわるポリゴン			

エレキ箱から出したときは敵の体力を半減させ、装着したときは満腹度を回復する特技が使える。

まわるポリゴン

ス 1	H 53	力 22	攻 23	防 12
L 30	売 6000	買 3000	S 8	
特 満腹度回復	進 おどるポリゴン			

ヘンな名前と奇妙な動きが印象的なわらうポリゴン系のモンスター。特技は同じ。

おどるポリゴン

ス 1	H 62	力 30	攻 31	防 24
L 50	売 8000	買 4000	S 8	
特 満腹度回復	進 うたうポリゴン			

戦闘には向いていないが、敵さえいなければ満幅度を回復しまくれるので重宝する。

うたうポリゴン

ス 1	H 150	力 40	攻 41	防 20
L 50	売 40000	買 20000	S 8	
特 満腹度回復	進 —			

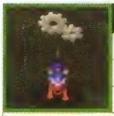
体力は高いものの、それ以外が低いので戦闘には向かない。満腹度を回復するためだけにつれていてもよいだろう。

ンドゥバ

ス 1	H 15	力 5	攻 6	防 5
L 99	売 3200	買 1600	S 7	
特 やりすごしの壺	進 —			

待ち伏せはできないが、特技で「やりすごしの壺」状態になれるのでピンチのときは使ってみよう。

番犬



ス 2	H 100	力 50	攻 51	防 40
L 50	売 50000	買 25000	S 4	
特 —	進 —			

普通に使っても装着しても2倍速で動ける。全体的にステータスのバランスも良く、非常に魅力的な奴である。

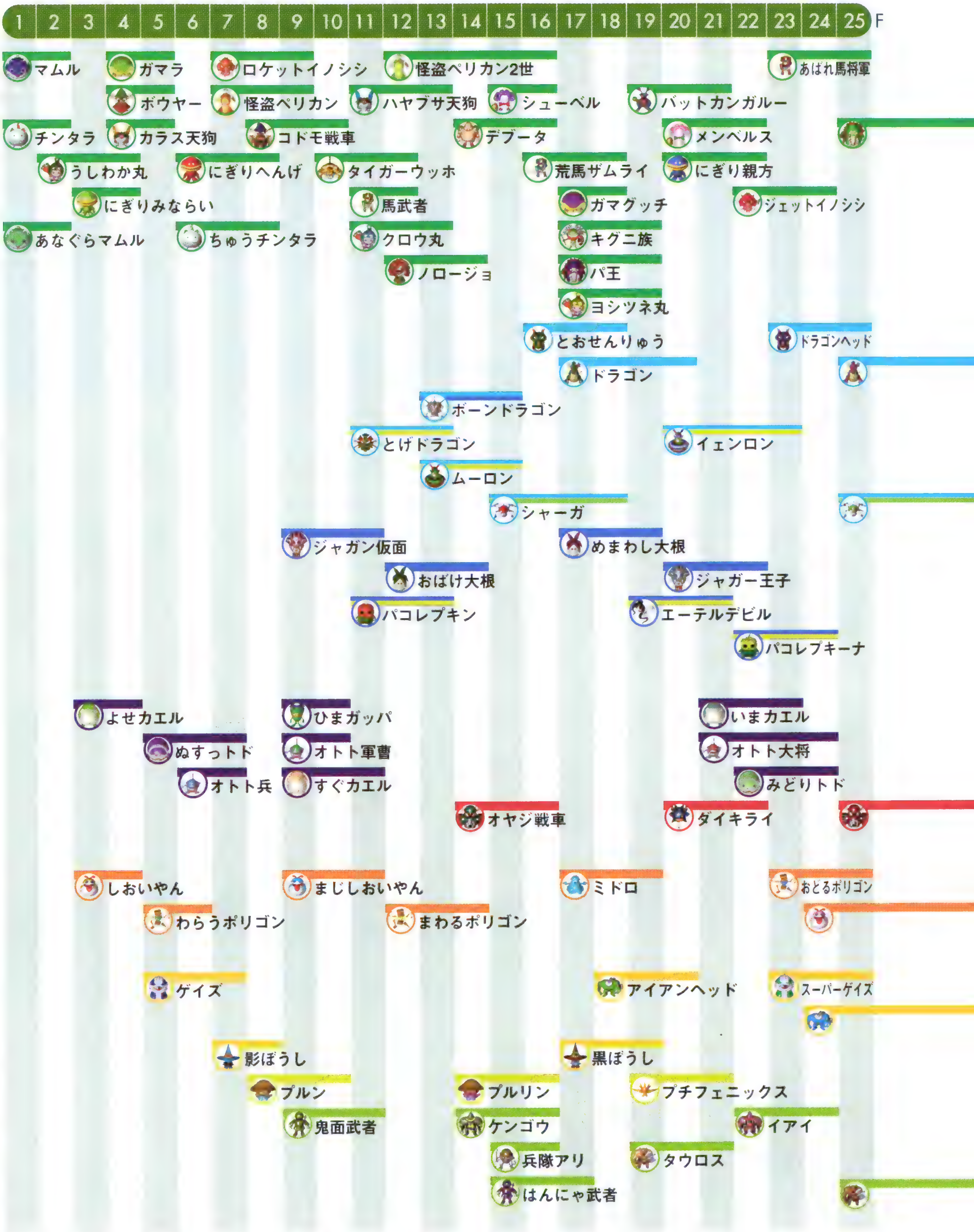
盗賊番

ス 1	H 150	力 150	攻 151	防 40
L 50	売 80000	買 40000	S 6	
特 —	進 —			

全エレキ箱中でNo.1の攻撃力を誇る。隣接攻撃しかできないものの、普段の恐怖の対象が味方なのは何よりも心強い。

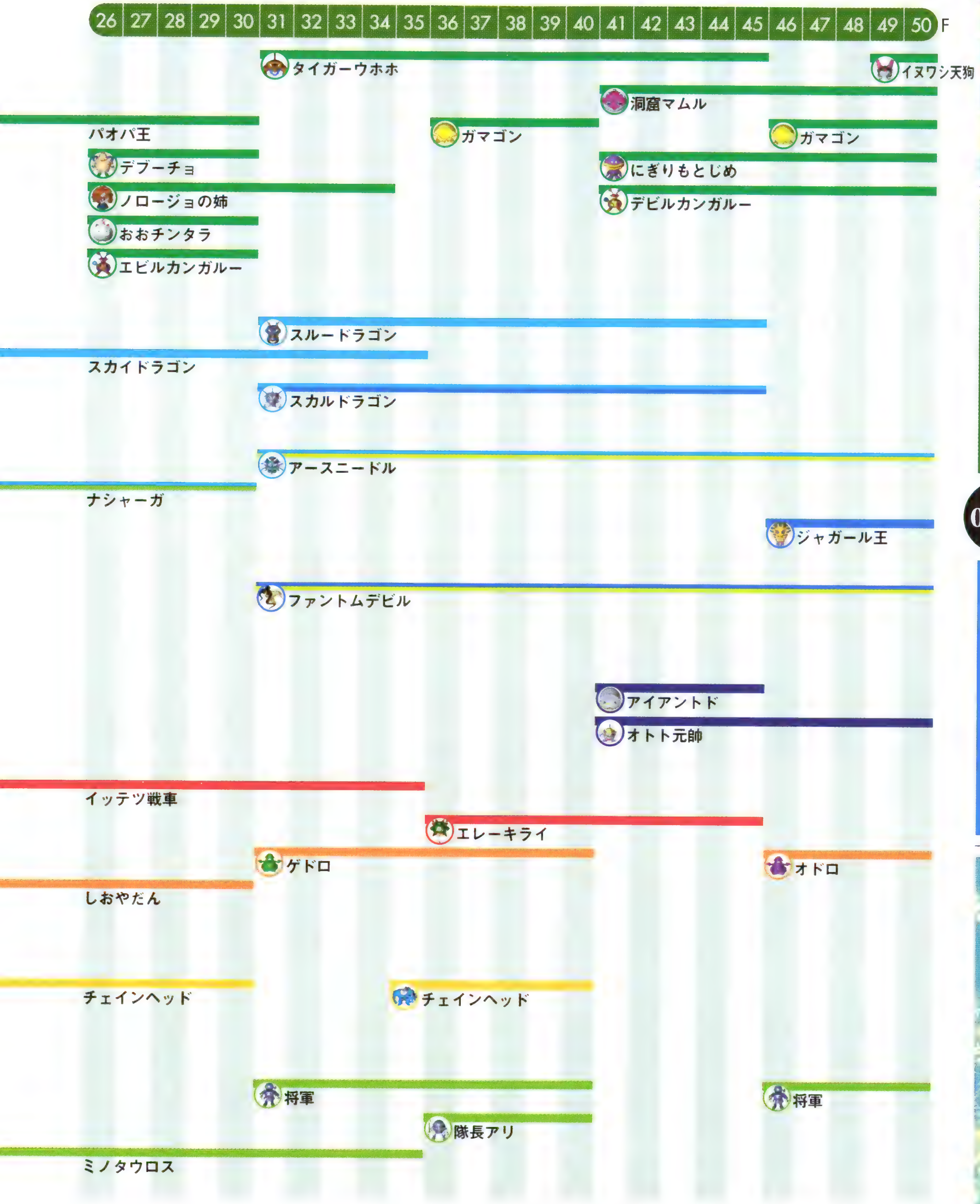
モンスター出現分布図

特殊攻撃に混乱や封印の能力を持つ敵がどの階に出現するのかを確認しておこう。
とくにゲイズ系には注意が必要だ。仲間が多いときはオヤジ戦車などにも気をつけよう。



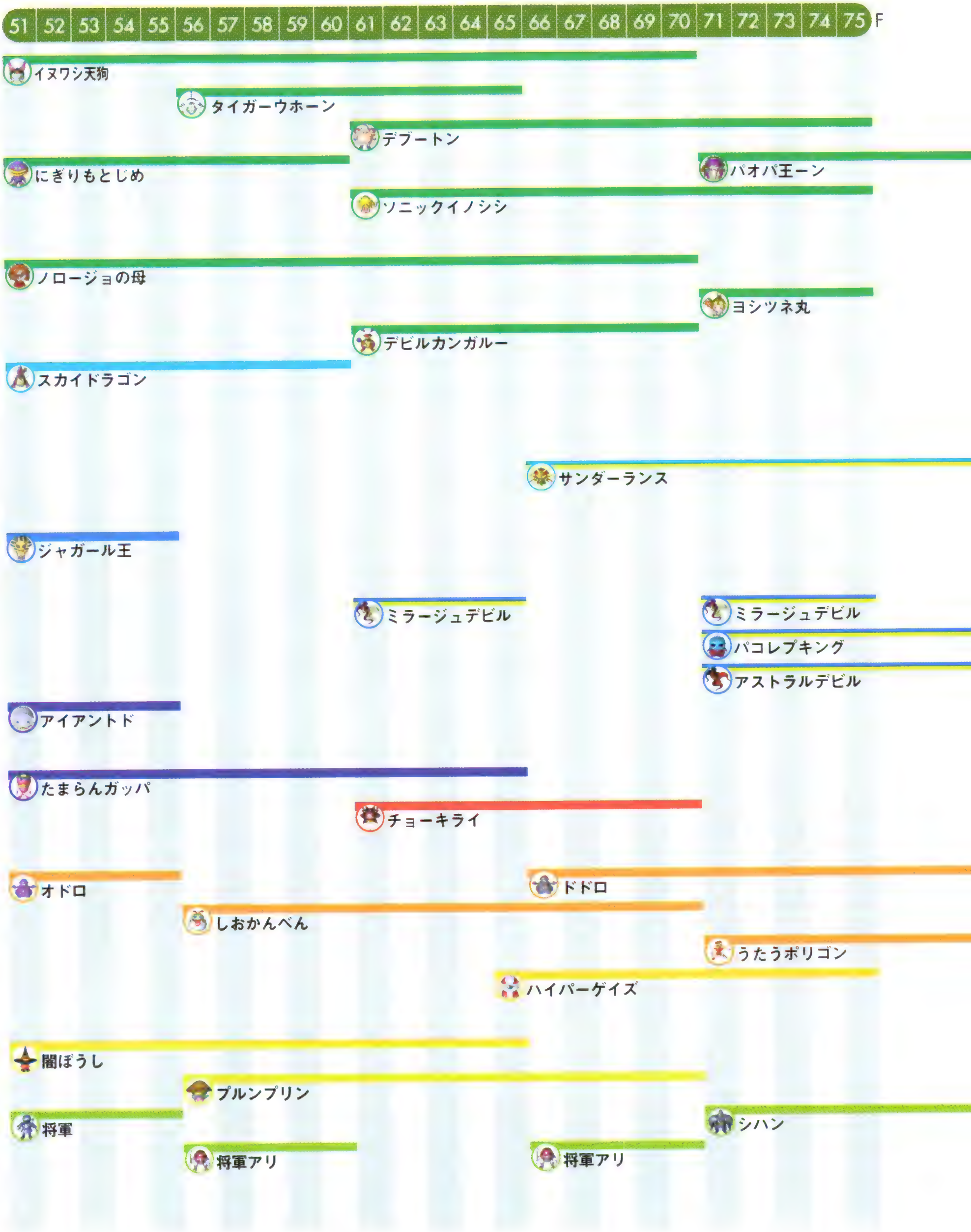
色分けの見方

- ●ドラゴンタイプ
- ●ゴーストタイプ
- ●水中タイプ
- ●爆弾タイプ
- ●ドレインタイプ
- ●一ツ目タイプ
- ●飛行タイプ
- ●カタナタイプ
- ●その他



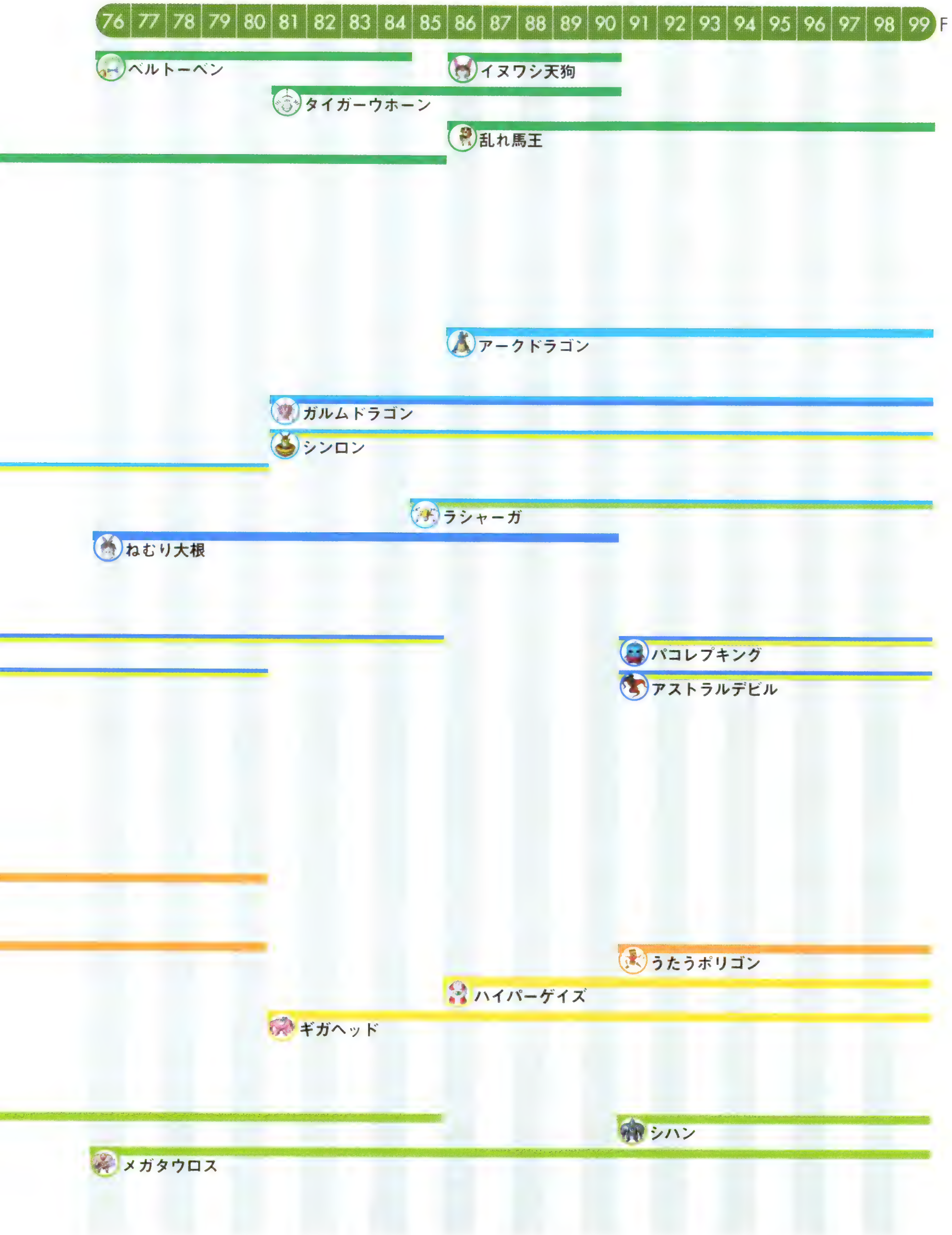
モンスター出現分布図

後　半



色分けの見方

●ドラゴンタイプ　●爆弾タイプ　●飛行タイプ
●ゴーストタイプ　●ドレインタイプ　●カタナタイプ
●水中タイプ　●一ツ目タイプ　●その他



ムラドの試練

住の神ムラドの祠が、童遊魔天ソランとドラン姉弟によって奪われてしまった！　ムラドの試練本来の問題に加え、ソランとドランの作った問題がアスカを待っているぞ。

DUNGEON DATA

階層数	持ち込めるアイテム	ギタンの持ち込み	店の出現	仲間
50	0 個	なし	なし	なし

アイテムの識別状況	武	盾	腕	杖	壺	巻	草	矢	食	秘	工	回
	●	●	●	●	●	●	●	●	●	−	●	−

●すべて識別　○一部識別
×すべて未識別　−未登場

●ムラドの試練とは…

ムラドの試練は他の試練と異なり、ダンジョンは完全に固定。各階層がひとつひとつパズルのような問題になっている。また階を移動するたびにレベルがリセットされ、アイテムがすべて無くなってしまう。発想と理論で最終階を目指そう。

⬅ソランとドランの妨害でコッパはひどい目に…。

➡どの問題にも、必ず答えは準備されている。

●ムラドの試練・冒険の流れ

ムラドの試練

●ムラドの試練は様々な問題の集合なので、それぞれの階は完全に独立している。童遊魔天に出会う前に、ダンジョンの構造になれておこう。

童遊魔天との出会い

●八魔天の一角、童遊魔天ソラン＆ドランはいたずら大好きな姉弟魔天。出会うたびに憎ったらしいいたずらを仕掛けて去っていく。

六明の集落へ到着

●六明の集落で、童遊魔天の話や、黒い雷の話を聞いておこう。また、どうでもいいような話が意外な攻略のヒントになるので全員の話を聞いて損はない。

斎戒の間

●ついに童遊魔天ソラン＆ドランとの対決！　かと思ったら、あれあれ、泣き出してしまった。

ボス戦はなし。あくまで頭脳の戦いをするダンジョンだ。

斎戒の間にて童遊魔天ソラン＆ドランとの戦いは無いが、各階層の問題がボス戦より難しいので油断は禁物だろう。

無明の集落には商人がいない

ここの集落には、ギタンやアイテムを持ち込めず不思議な倉庫もないので、アイテムを取り扱う商人は登場しない。

施設一覧

六明の集落				
不思議な倉庫	×		宿屋	×
風来銀行出張員	×		エレキ箱専門店	×
かじ屋（剣）	×		八獣神の御神体	○
かじ屋（盾）	×		歌詠みじいさん	○
道具屋（行商人）	×		別ダンジョンへの入り口	×

EVENT 童遊魔天ソラン＆ドランのいたずらに負けるな！

村を出ると、お皿に盛られたおいしそうなおにぎりを発見する。食いしん坊のコッパがおにぎりを取りに近づいてしまうが、それがなんと童遊魔天のワナ！　近づいたコッパは哀れトラバサミの餌食に…。

ダンジョン攻略篇
100
ムラドの試練

まずは第一問にチャレンジ!!
ソラン・ドランの頭脳に打ち勝て!!

第一問に登場するのは、ジェットイノシシ2匹と、「ゾワゾワの巻物」「イカリの杖」。これらを使って対岸の階段まで移動すればクリアできるぞ。まず最初にやることは「みわたす」コマンドでマップのすみからすみを確認することだ。ムラドの試練では、常にこのコマンドを使うクセを付けておくと、クリアの手がかりをつかみやすくなるぞ。また「やりなおし」コマンドもあるので、いざとなったらやり直しも可能だ。

潜ってすぐは…

アイテムをすべて拾ったら、背面に攻撃してしまう「ゾワゾワの巻物」を読んで、ジェットイノシシたちがアスカに攻撃できないようにしてしまおう。読んだら、ゾワゾワの巻物が利いている間に、ジェットイノシシを迂回して、階段と水路を隔てた岸まで移動しよう。

ターン数を考えて…

岸まで移動したら、特殊攻撃しかできなくなってしまう「イカリの杖」をジェットイノシシに使おう。回数は1回分しかないが1匹に振ったあと、残り1匹には杖ごと投げてしまえば、計2回分は使えるので安心だ。

油断せずに落ち着いて…

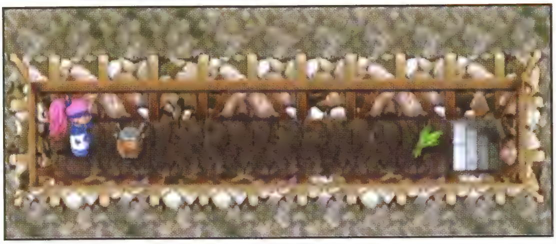
「イカリの杖」を振ったあと、「ゾワゾワの巻物」の効果が切れるのを待てば、アスカはジェットイノシシに突き飛ばされて対岸へ移動出来るぞ。このように各階は、アイテム、モンスターの能力をフルに使って知恵で勝負していくダンジョンと心しておこう。

2 F 難易度 ■□□□□

ンドゥバを拾って安全を確保しよう

DATA

- マムルの箱〔5〕
- ンドゥバ



フロアを見渡すと階段への道をンドゥバが邪魔をしている。ンドゥバはアスカが上に乗ろうとすると、変化を解いて攻撃してくる。そこで、ンドゥバに隣接したら「マムルの箱」を押してンドゥバに乗せ、場所交換でアイテム状態のンドゥバに乗ってしまおう。後はそれを拾って階段へ進めばクリアだ。

3 F 難易度 ■■□□□

「キグニ族の種」で味方を作れ！

誰に「キグニ族の種」を投げて同士討ちさせるか。遠距離攻撃をする馬武者や、浮遊するハコレフキンは「キグニ族の種」を当てる相手にはふさわしくない。デブータかアイアンヘッドに「キグニ草」を投げ、他のモンスターがあらかた片づいたら場所替えをしよう。

DATA

- キグニ族の種●場所替えの杖〔1〕
- デブータ●火炎入道●ノロージョ
- アイアンヘッド●パコレプキン●鬼面武者
- 馬武者●ダイガーウッホ

4 F 難易度 ■■□□□

撃って撃って埋め尽くせ！

DATA

- 99本の木の矢●バネ
- モンスターのワナ

いかにバネのワナで確実に中央の階段の島へ跳べるようにするのがポイントとなる問題。そのためには、モンスターのいる座標へはアスカは飛べないことを利用する。99本ある「木の矢」を対岸をきっちり埋め尽くすように撃ったあと、モンスターのワナで「木の矢」をモンスターに変化させよう。モンスターで着地点が埋まっていれば、さすがのバネもワープさせることはできない。中央の階段がある島へ一度で跳ばしてくれる。

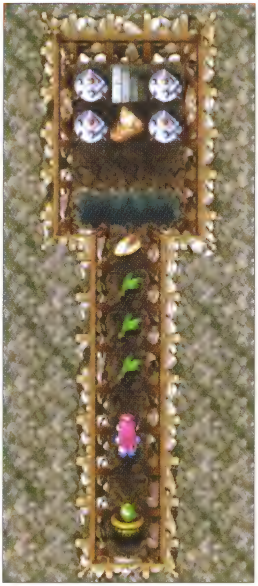
5F 難易度 ■■■□□

飛ばされたあとは跳ばされないようにしよう

まずは振り返ることなくそのまま進行方向へ進み、床に落ちているアイテムをすべて拾う。「不動の盾」は装備せずに、まずは「よくきき草」「弟切草」「命の草」を順番に飲もう。

アイテムをすべて飲むとアスカのHPが30を越えるので、シンロンのビームで吹き飛ばされても死ななくなる。順番をひとつでも間違えると、HPが30以上にならないので気をつけよう。

その後シンロンを起こし、ビーム攻撃で吹き飛ばされたあとは、左右どちらかに移動して「不動の盾」を装備する。これでバネのワナに跳ばされなくなるので、シンロンに追いつかれる前に階段まで移動しよう。

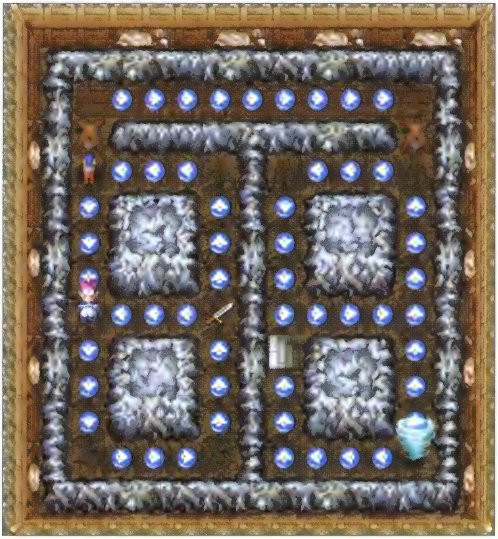


DATA

●よくきき草●命の草
●弟切草●不動の盾
●シンロン●バネ×4

6F 難易度 ■■■□□

番犬は引きつけて引き離せ！



この階に登場する番犬とつむじかぜは、一方通行のワナの影響を受けないので注意。番犬は2回行動でアスカに接近するので、一方通行のワナを使って引き離そう。一方通行のワナにはすぐに乗るのではなく、番犬を引きつけてから乗らないと、「つるはし」を振る時間が稼げなくなる。隣の部屋へ移動したら、階段とつむじかぜが同一直線上に並んだタイミングで一方通行のワナに進入。一方通行のワナはつむじかぜが無力化してくれるので、そのまま階段へ逆走だ。

DATA

●つるはし●一方通行のワナ
●番犬●つむじかぜ

7F 難易度 ■■■■□

10マス先の丸太のワナを撃て！

「木の矢」で丸太のワナを作動させ、対岸へ突き飛ばされればクリアできる階だ。「まがりの腕輪」を装備し、どこから「木の矢」を射るかが重要なポイントになる。丸太のワナの右斜め下、同一直線上の位置に移動し、右上に向かって「木の矢」を撃てば、丸太がアスカを対岸に運んでくれる。

DATA

●まがりの腕輪●５本の木の矢●丸太のワナ

8F 難易度 ■■□□□

マムルロボ、ンドゥバ、入れ替えリレー

ここの階は、ムラドの試練２階の応用問題だ。最初に、どのアイテムがンドゥバなのかを確認しておこう。次に、２階の問題と同じ方法でンドゥバを拾い、「マムルの箱」か「ンドゥバ」を対岸へ投げるのだ。そして対岸のモンスターに「場所替えの杖」を振り、場所替えする。それをもう一度繰り返せば、楽々階段まで到達できる。

DATA

●ンドゥバ
●マムルの箱〔5〕
●場所替えの杖〔1〕

COLUMN ムラドの試練から学ぶ

風来人の心得 ①

モンスターを見れば答えがわかる？　特殊能力に着目しよう

ムラドの試練には、モンスターの持つ特殊能力を必要とする問題が多数ある。逆を言えば特定のモンスターを見ればクリア方法がわかってくる。代表的なのがクロウ丸とンドゥバ。クロウ丸がいる問題は必ずアイテムや魔法を跳ね返す能力を使わせるし、ンドゥバは必ずアイテム状態で拾わせる。モンスターが登場しているのは、必ず意味があるので、早くその意味に気付こう。

⬅タイガーウッホと「イカリの杖」。アイテムとモンスターの特徴を組み合わせて考えよう。

➡意外なモンスターの能力に驚くこともある。

9F 難易度 ■■■□□

ラシャーガを炎で倒せ！

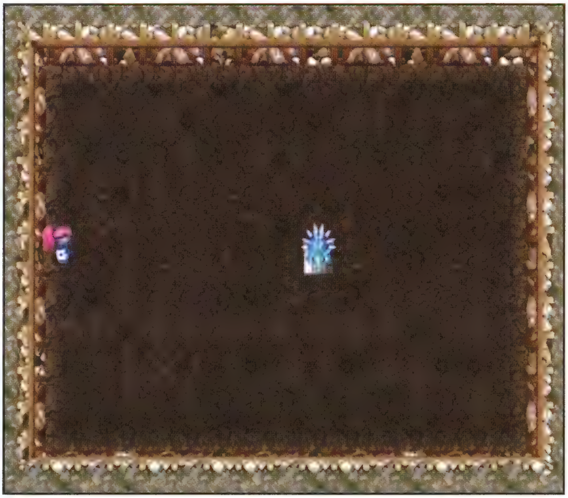
DATA

- 火ばしらの杖〔0〕
- ふきとばしの杖〔1〕
- ラシャーガ

ラシャーガのHPはかなり高いので、長時間炎で焼かねば倒せない。アイテムをすべて拾ったあと、いったん階段と反対側へ戻り、同一直線上で1マス離れたところまでラシャーガを引きつけたら「火ばしらの杖」を投げる。次のターンに吹き飛ばしの杖を投げ、その場を動かず足踏みを続けていれば、ラシャーガがこちらに到達する前に炎で倒すことができる。ラシャーガが炎の中にいるとき、アスカが上下に動いてしまうとラシャーガを倒せなくなってしまうので注意。

10F 難易度 ■■■■■

アースニードルの変化のタイミングを見極めろ！



DATA アースニードル

階段上に陣取っているアースニードルをどけて階段へ到達する問題。このモンスターは、獣：変化：球状：変化を3：1：5：1ターンのタイミングで規則正しく繰り返す。変化ターンには、アスカは攻撃されないので、このタイミングで方向転換をして、階段と同一直線上に並ぶようにして階段へ向かえばいい。その具体的な移動方法は、上に3歩、下に6歩進んだあと、右斜め上に1歩進む。これで、アースニードルよりアスカの方が階段に近くなるので、最短距離で階段へ進めばクリアとなる。

11 F

難易度 ■■■□□

杖を使うならクロウ丸にお任せ

DATA
- 一時しのぎの杖〔1〕
- ふきとばしの杖〔1〕
- クロウ丸

クロウ丸の魔法跳ね返し能力を使ってクリアする問題だ。まず「ふきとばしの杖」を拾ったあと、「一時しのぎの杖」を左側へ吹き飛ばす。そして、クロウ丸と同一直線上に並び「ふきとばしの杖」をクロウ丸に投げ、アスカを逆に吹き飛ばそう。「一時しのぎの杖」を拾ったら、先ほどと同じ要領でクロウ丸に投げ、アスカを階段へ移動させる。これで時間がたつか、クロウ丸に気分を悪くさせられると、行動可能になるのでこれでクリアできる。

12 F

難易度 ■■■□□

水たまりでアスカもオトト兵もみんなビリビリ

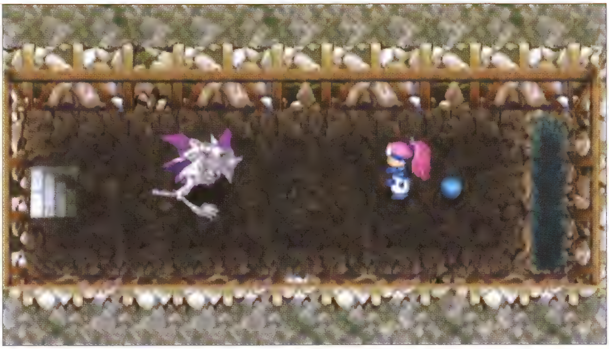
「いかずちの杖」と床の水たまりを使い、モンスターを感電させて倒す問題。最初に「いかずちの杖」を拾い、元の場所へ戻ったあと、左側のオトト兵に「いかずちの杖」を2回振り、オトト兵2匹を倒す。次にアスカを感電に巻き込んで上のオトト兵に「いかずちの杖」を振り、オトト兵とにぎりみならいを倒し、残ったオトト兵は殴って倒せばモンスターはいなくなるぞ。アスカがノーダメージでクリアする方法もあるので、腕に覚えのある風来人はぜひその方法を見つけだして欲しい。

DATA
- いかずちの杖〔3〕
- オトト兵×6
- にぎりみならい×2

13F 難易度 ■■■□□

「大砲の弾」で道作り。敵わないなら逃げだそう

DATA
- 2個の大砲の弾
- ガルムドラゴン



ガルムドラゴンにはどうやっても勝てないので、いかにして回避するかを考えよう。ガルムドラゴンがアスカに近づくのに、3ターンの余裕があるので、その間に「2個の大砲の弾」を拾い、アイテムの置いてあった下のマスへ移動する。そこで右側と右斜め上に向かって「大砲の弾」を転がせば、池を囲むような通路ができるので、それを使ってガルムドラゴンを回避しよう。池の角は斜め移動しないとガルムドラゴンに追いつかれるので、移動時はそこに気をつけること。

14F 難易度 ■■■■□

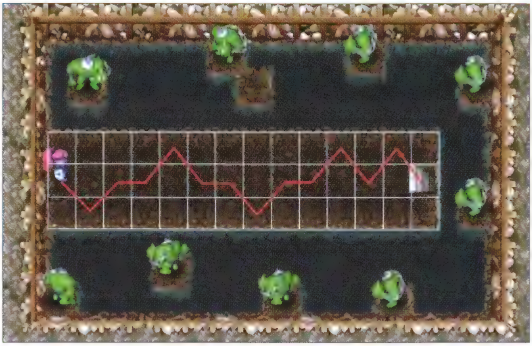
階段への道はいつ開く？

兵隊アリが階段への道を掘るまで待ち続ける問題だ。最初に「毒草」を拾ったらすぐにエビルカンガルーに投げよう。そしてアイテムをすべて拾ったら「遠投の腕輪」を装備し、兵隊アリが階段まで道を掘るまでエビルカンガルーをかわし続けよう。階段まで道が開けたら、エビルカンガルーが動いた直後に兵隊アリと直線上に並んで「ねだやしの巻物」を投げて兵隊アリを根絶やしにする。続けて「高とび草」を飲んで、階段の部屋に移動してクリアだ。「みわたす」で常にマップの状況を把握するのが、攻略の重要なポイントだ。また「高とび草」をエビルカンガルーに投げて、兵隊アリとエビルカンガルーを同時に根だやすのも楽でよい

DATA
- 毒草●高とび草×2
- 遠投の腕輪●ねだやしの巻物
- エビルカンガルー●兵隊アリ×3

15F 難易度■■■■□

アイアンヘッドの死角を見切り、階段への道を拓け！



DATA
●アイアンヘッド×9

アイアンヘッドの頭投げ攻撃の射程距離は3マスある。しかしこれは、アイアンヘッドを中心に8方向限定の話なので、射程距離でもアイアンヘッドの攻撃を受けない死角がある。この階層は、その死角をついて階段へ移動する問題だ。アイアンヘッドは強いので、1歩のミスが致命傷になる。ルートの解明には時間がかかってしまうだろう。上記ルートを参考にして進んでみよう。

16F 難易度■■■■■

「保存の壺」でナイスキャッチ！

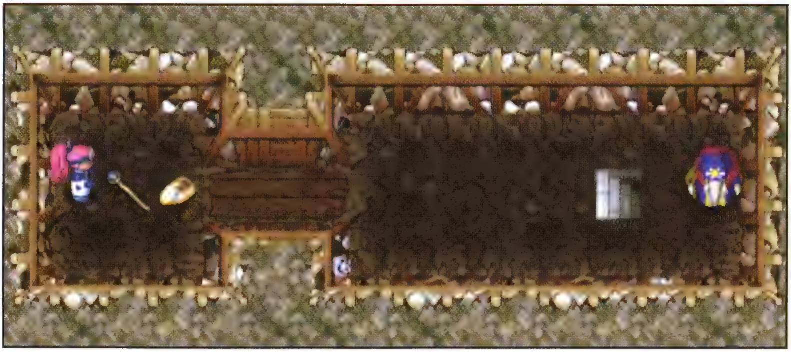
大落石のワナのダメージは30。このままではHPが少なく、通過できないのでレベルアップでHPを上げよう。「保存の壺」を拾ったら、おばけ大根が「毒草」を投げるのを待つ。おばけ大根の投げる「毒草」は、壁を通過できないので、ひまガッパが投げるまで待とう。これを「保存の壺」でキャッチする。次に「毒草」を洞窟マムルに向かって投げつければ、アスカはレベルアップする。これで大落石のワナを通過できる。

DATA
●保存の壺〔1〕●大落石のワナ
●洞窟マムル●ひまガッパ
●おばけ大根

17F 難易度 ■■■□□

腹が減ったらクリアができる？

DATA
- イカリの杖〔1〕
- サトリの盾
- パ王

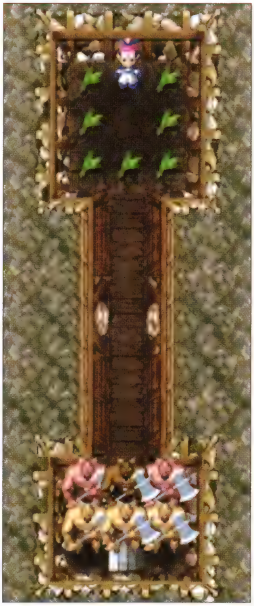


かなしばりはダメージで解除されることを利用した問題だ。最初に「サトリの盾」を装備しすぐに外す。これで満腹度が１％になるので、すぐにハラヘリ状態になる。隣の部屋へ移動したらパ王に「イカリの杖」を振るい、かけられたかなしばりは空腹ダメージで解除しながら階段へ到達すれば、この階層はクリアだ。「サトリの盾」を使わなくてもクリアは可能だが、運に頼るところが大きいのであまりオススメできない。

18F 難易度 ■■■□□

祝福効果でメガタウロスを倒そう！

草の効果をよく把握して、効率よくモンスターを倒す問題だ。すべての草を最短距離で拾ったあと「よくきき草」を飲み、鈴のマークのついた「ドラゴン草」をメガタウロスに向かって飲む。鈴のマークは祝福を示すマークで、通常は70ダメージだが、祝福されたものは100ダメージ。「よくきき草」の効果と併せるとかなりのダメージが与えられる。あとは「ドラゴン草」を近づくモンスターたちに向かって飲み続け、最後の2匹は殴って倒せばモンスターを全滅させることができる。



DATA
- ドラゴン草×6
- よくきき草
- タウロス×3
- ミノタウロス
- メガタウロス×2

19F 難易度 ■■■■□

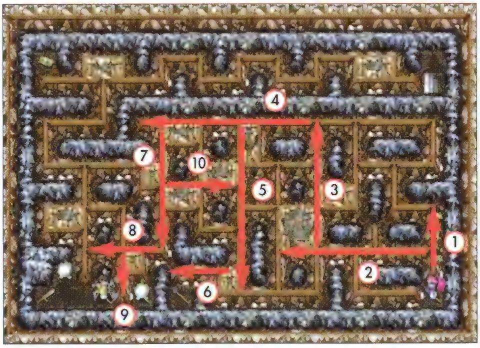
火炎入道をおびき出して裏をかけ！

DATA
- 火炎入道×6

火炎入道に捕まらないように階段まで移動する問題。誘導方法はいくらでもあり、解答はひとつだけではない。君だけの誘導ルートを探すのも楽しみのひとつだろう。代表的な攻略方法は、まずアスカを①右、②右斜め上に1歩、③右に3歩、④下に4歩、⑤右に3歩、⑥右斜め上に1歩、そして後は火炎入道をかわしていく。マップ内の壁をどうやって利用するかが、火炎入道を誘導する鍵になる。

20F 難易度 ■■■■■

掘って掘って掘り進め



DATA
- トンネルの杖〔6〕×2
- トンネルの杖〔2〕
- 一時しのぎの杖〔1〕
- ねだやしの巻物
- サトリのつるはし
- ちゅうチンタラ×2
- ラシャーガ

マップの通路順にトンネルを掘り、新しい「トンネルの杖」を拾おう。次に、「トンネルの杖」を踏むちゅうチンタラのところまで掘り進み「トンネルの杖」を使って倒す。このとき、回数［0］の杖を先にぶつけよう。ちゅうチンタラを倒したら、ループ通路を掘ってラシャーガを誘い出し「一時しのぎの杖」を入手する。これをラシャーガに振って階段へ飛ばし、残りのちゅうチンタラを1匹目と同じ要領で倒せば、後は「ねだやしの巻物」を拾ってラシャーガを倒すだけ。

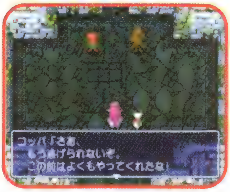
BOSS 対決 VERSUS BOSS

斎戒の間

祭器を守る双子のボス だが戦うことはない!!

斎戒の間でアスカを待ち受ける、童遊魔天ソランとドラン姉弟。アイテムなし、レベル1のアスカで対決することになるけど、このまま戦えば苦戦は必死！　でも大丈夫。ここではソランとドランとの戦闘は発生しない。斎戒の間でソランとドランを撃退すれば、ムラドの祭器を無事入手。次回の挑戦からは、試練が50階に拡張されているぞ。

ムラドの祭器を入手すると、ムラドの試練は50階まで拡張される。21〜50階までは解答をのせないので、本書のヒントを参考に君たち風来人の知恵で解答を見つけてほしい。



←今までひどい目にあわされたコッパは怒り心頭。童遊魔天にきっついお仕置きをするみたいだけど…。

BOSS DATA 四角い頭には悪知恵がいっぱい。ドランと一緒にいたずら三昧の毎日だ。

BOSS DATA 黄色いマフラーがちょっとおしゃれ。ソランと組んで風来人をワナに掛けまくっているぞ。

21F 難易度 ■■■□□

炎の壁で身を守れ！

「炎上の巻物」をそのまま使っても、階段へは１歩足りないので工夫が必要だ。何とかしてコドモ戦車を１匹倒せば、レベルアップして「鉄の矢」１本は耐えられるが…。さて、どうする？

DATA

●炎上の巻物×２●水がめ〔5〕
●コドモ戦車×６

22F 難易度 ■■■□□

レベルアップで大落石のワナを突破！

大落石のワナに囲まれた階段と、死んでも怖い鬼面武者。「ドラゴン草」で鬼面武者は倒せるが、ぼうれい武者はちょっと無理。あなぐらマムルが向かってくるが、ぼうれい武者を封印していたら問題なしか？

DATA

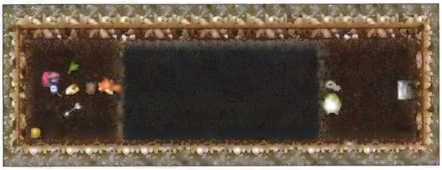
●ドラゴン草
●痛み分けの杖〔0〕
●落石のワナ
●大落石のワナ×９
●鬼面武者
●あなぐらマムル

23F 難易度 ■■■■■

よせカエルロボを起こせ！

DATA

●地雷●1本の銀の矢●イカリの杖[0]
●鉄甲の盾●毒草
●怪盗ペリカンの箱[28]
●よせカエルロボ●ロケットイノシシ

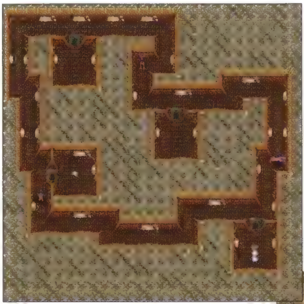


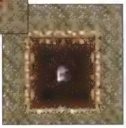
ロケットイノシシを放置すると、アスカの身が危険なので、まずは「毒草」で動きを制限しよう。そして次は対岸のよせカエルロボを起こしたいのだが、「銀の矢」だと倒してしまうし、「鉄甲の盾」だと届かない。このふたつの性質を合成出来ればいいはずだが…。そうするためには「怪盗ペリカンの箱」で…。

24F 難易度 ■■■■□

「おにぎり」を盗め！

番犬3匹が通路を回って警戒中。番犬と番犬の間が一番開いたときに、通路に飛び出そう。そうして「おにぎり」を手に入れたら、あとは階段へ移動するだけ。ある方法を使って高飛びすれば大丈夫。





DATA

●通過の腕輪●おにぎり
●番犬×3●にぎりもとじめ

COLUMN ムラドの試練から学ぶ 風来人の心得 ②

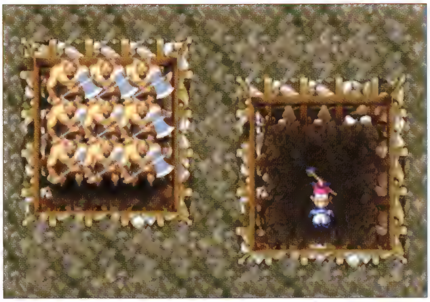
ワナを使ってクリアしよう。

ムラドの試練には、ワナも数多く出現する。しかし、アスカがワナにかかったときの効果は知っているけど、モンスターがワナにかかったときの効果は知らない人もいるのでは？　モンスターを「まずそうなおにぎり」にしてしまうデロデロの湯や、モンスターの攻撃力を0にする毒矢のワナは、アスカが乗ったときとは全く違う効果になるので、覚えておくといいだろう。また、数多くの問題で登場する丸太のワナは、ワナを作動させた対象が進入した方向の右側から丸太が飛び出すので知っておこう。

⬅地雷を見つけたら、モンスターを一網打尽にするチャンス。

25F 難易度 ■■■■□

階段からモンスターをどかせ！



DATA

●トンネルの杖[7]●タウロス×9

階段部屋にぎっしりとつまったタウロスたち。これはとにかく階段部屋のタウロスをどかさなければ話にならない。タウロスたちは部屋にアスカが入ると目覚めるので、「トンネルの杖」で部屋の拡張工事でもやってみるべきか!?

26F 難易度 ■■■■□

ハイパーゲイズを炎で倒せ！

DATA

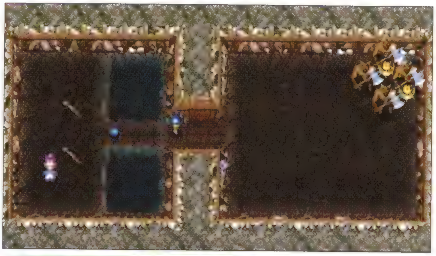
●こんぼう●ちからの種●あかりの巻物
●しあわせの杖[1]●水がめ[3]●火種の巻物
●ハイパーゲイズ

6個のアイテムが落ちているが、これでハイパーゲイズは倒せそうにない。「火種の巻物」でアイテムを炎上させ、ハイパーゲイズを5回焼けば倒せる。その前にハイパーゲイズにアイテムを投げて起こす必要があるので、燃やせるアイテムは4つ？　どうやってハイパーゲイズを起こすか、アイテム以外で投げられる物があったかどうか思い出してみよう。

27F 難易度 ■■■■□

ダイキライで一網打尽

ダイキライをふきとばし続けて、ミノタウロスたちのところに送り込もう。ダイキライをうまく爆発させれば、大型地雷でミノタウロスたちを一網打尽にできるけど、うまくできるかが勝負だ！



DATA

●ふきとばしの杖[5]●回復の杖[0]
●1個の大砲の弾●ダイキライ
●ミノタウロス×4●大型地雷×2

28F 難易度 ■■■□□

ワナを使って切り抜けろ

DATA

●まがりの腕輪●車輪のやいば
●毒矢のワナ●ミノタウロス

「まがりの腕輪」と「車輪のやいば」が落ちているなら、やることはひとつ。あとは、ミノタウロスをどうにかして大部屋に誘い出してまえば、階段までの道をじゃまするやつは誰もいないはず。

29F 難易度 ■■■■■

兵隊アリを誘導せよ

兵隊アリを壊せる壁に移動させたいが、そうするためには丸太のワナをどう使うか？　一方通行のワナは以前の問題にもあったが、ある条件がそろえば逆走も可能だったはず。そのためには…。

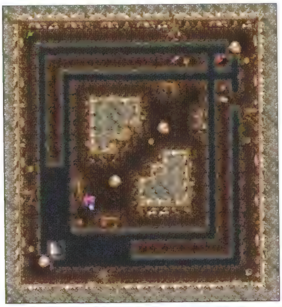
DATA

●車輪のやいば●丸太のワナ×4
●聖域の巻物×2●一方通行のワナ●兵隊アリ

30F 難易度 ■■■■■

HPに注意してワナを使え！

丸太のワナで島々を移動する難解問題。アイテムをすべて拾ったら、番犬を丸太のワナで「つるはし」の島へと押しだそう。「まがりの腕輪」でアイテムとをどこから投げるかがカギになる。



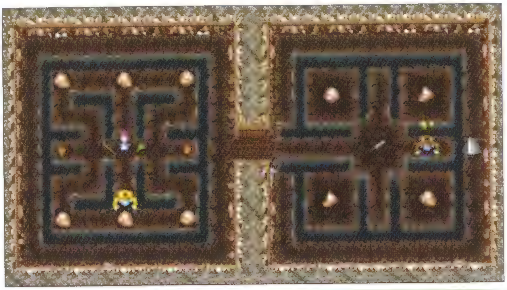
DATA

●丸太のワナ×8●まがりの腕輪
●聖域の巻物●つるはし●雑草●番犬

31F 難易度 ■■■□□

ワナを潰して安全確保

まずは落ちているアイテムを拾ったら、タイガーウッホへ「イカリの杖」を振ろう。そしてタイガーウホホに大落石のワナに投げられると倒れてしまうので、持っているアイテムで解決しよう。



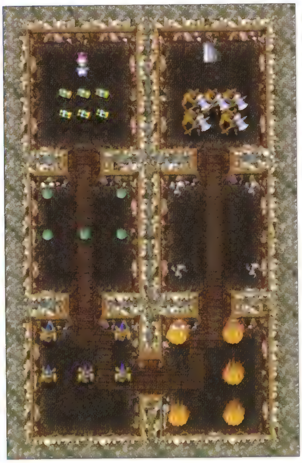
DATA

●丸太のワナ×3●イカリの杖[2]
●めぐすり草●木づち●大落石のワナ×6
●タイガーウッホ●タイガーウホホ

32F 難易度 ■■■■□

巻物の使い方が生死を分ける

巻物の使い方を試される問題だ。最後のミノタウロスたちの部屋では、3つの巻物を使うことになる。するとどこかの部屋では巻物を使えないことになる。使いどころをじっくりと考えよう。



DATA

●バクスイの巻物
●転写の巻物×3
●炎上の巻物
●困った時の巻物
●あなぐらマムル×5
●コドモ戦車×5
●火炎入道×5
●エーテルデビル×4
●ミノタウロス×5

COLUMN ムラドの試練から学ぶ 風来人の心得 3

アイテムの意外な効果で手がかりをつかめ

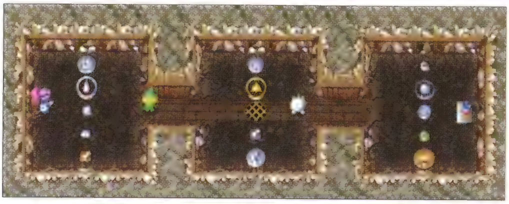
アイテムは、使い方次第で意外な効果を発揮したり、効果を飛躍的にアップさせたりできる。ここではその方法をいくつか紹介しよう。たとえば「聖域の巻物」は、拾う前の状態でも効果を発揮する。まずは拾わずに、その上に乗って戦い、その後拾うのが基本だ。また「通過の腕輪」や「パコレプキンの腕輪」は、水面や壁の中ではずすとアスカが高飛びしてどこかの部屋に転送されてしまう。こういったアイテムの隠された能力を知ることが、ムラドの試練をクリアする重要な手がかりになる。

⬅にぎりもとじめはおにぎりでのどを詰まらせて倒れてしまう。

33F 難易度 ■■■■□

使えるワナを見極めろ

15個のワナが出てくるけれど、実際に使うのは3つだけ。「車輪のやいば」を上手く使えば、ワナでモンスターを倒せる。ダメージを受けずに通過出来るワナがあるので、通過の際はそこを通ろう。



DATA

●車輪のやいば●大落石のワナ●ケロケロの雨
●イガイガボトボト●転び石●木の矢のワナ
●落石のワナ●召喚スイッチ●落し穴
●鉄の矢のワナ●鈍足のワナ●警報スイッチ
●トラバサミ●回転板●装備外しのワナ
●呪いのワナ●にぎりみならい
●ちゅうチンタラ●番犬

34F 難易度 ■■■■□

壁をつくって階段へ行こう

DATA

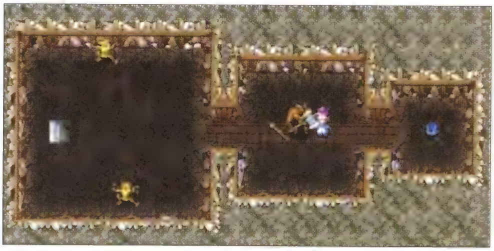
●転ばぬ先の杖［1］●10ギタン●丸太のワナ
●しおかんべん×5●ガマグッチ×3

対岸にいるしおかんべんの大群を何とかして封じることが攻略のカギ。「10ギタン」と「転ばぬ先の杖」で、何とか壁が出来ないか。そういえば、ギタンの上から移動しないモンスターがここには…。

35F 難易度 ■■■■■

モンスターをかわせ！

ミノタウロスが階段側にいるので、何とかして場所を入れ替えよう。そのカギはマムルが握っている。「鈍足の杖」を拾ったら、やっかいなモンスター2匹に振って、階段まで移動しよう。1ターン通路で待つといいことがあるかも。



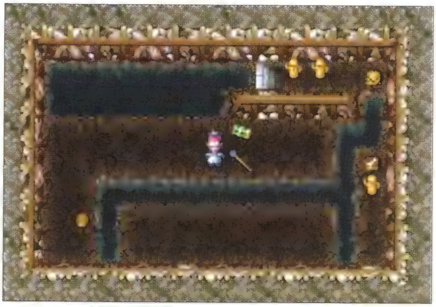
DATA

●ミノタウロス
●鈍足の杖［1］
●マムル
●まわるポリゴン×2

36F 難易度 ■■□□□

くねくねハニーの位置に注意！

木の矢のワナと地雷を使えばくねくねハニーが倒せるのだが、その邪魔をしているくねくねハニーが1匹。そのくねくねハニーさえどかしてしまえば、地雷と「場所替えの杖」でクリアができるが…。



DATA

●場所替えの杖［0］●ねだやしの巻物
●地雷●丸太のワナ●木の矢のワナ
●くねくねハニー×3

37F 難易度 ■■■■□

ダイキライを誘導しろ！

ダイキライの自爆を上手く使えば、壁に穴をあけられるし、ミノタウロスも倒すことができる。となると「場所替えの杖」の使い方がカギ。ミノタウロスは、倒しても倒さなくてもクリアができる。

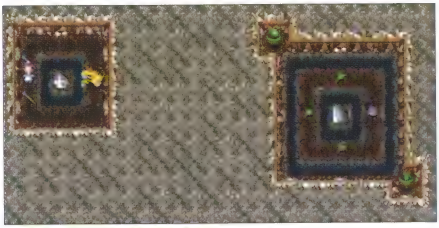
DATA

●火炎草●落石の巻物●場所替えの杖［1］
●ダイキライ×4●ミノタウロス×6

38F 難易度 ■■■■□

跳んで飛んでとんで……

タイガーウッホは問題ないのだが、隣のムーロンの部屋がややこしい。ムーロンが2匹いるから行ったり来たりするわけなので、1匹は行動を遅くしてしまおう。階段には洞窟マムルを置けばOK？



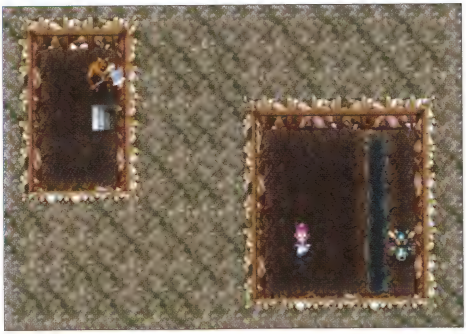
DATA

●イカリの杖［1］
●一時しのぎの杖［1］
●無敵草×2●毒草●バネ
●タイガーウッホ
●ムーロン×2
●洞窟マムル

39F 難易度 ■■■■■

オヤジに穴を掘らせよう

アスカと階段部屋を隔(へだ)てる厚い壁。オヤジ戦車の大砲で、階段部屋まで通路を掘ってしまおう。階段部屋まで無事到達したら、ミノタウロスを起こさずに階段に行くには、どうしたらいいか考えよう。



DATA

●オヤジ戦車
●ミノタウロス

COLUMN ムラドの試練から学ぶ 風来人の心得 ④

移動のテクニック

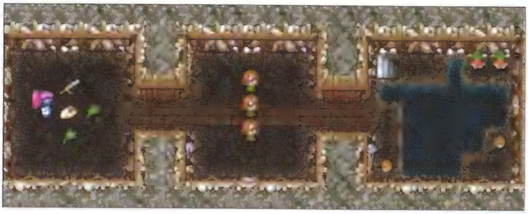
後半のダンジョンは移動の方法も重要になってくる。壁や他のモンスターを利用して、強いモンスターの攻撃をかわす問題があるので、移動のテクニックは覚えておこう。周りの地形によって、斜め移動できるところとできないところがあるので注意しよう。両側が壁の通路の角や、入り口の角などでは斜め移動不可だ。池の縁やモンスターの隣は、斜め移動ができる。またモンスターのおどるポリゴンは、距離を無視して常にアスカの正面に現れる性質があるので、かわす必要があるときは、おどるポリゴンの動きを考慮して移動しよう。

⬅池の縁では斜め移動。移動で一番重要なポイントだ。

40F 難易度 ■■■■■

ないアイテムは作り出せ！

クリアのためにはHPを回復させるアイテムが必要。隠されているデロデロの湯で「まずそうなおにぎり」が手に入るが、「車輪のやいば」がアスカと反対側に落ちていくはず。それさえ解決すれば…。



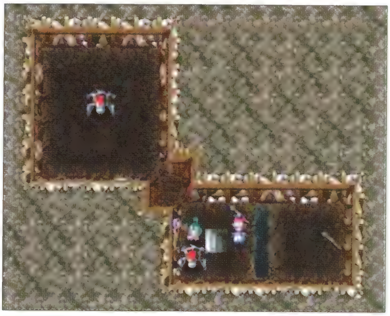
DATA

- 青銅甲の盾
- めぐすり草
- 車輪のやいば
- 雑草
- 丸太のワナ×2
- ノロージョ×3
- ボウヤー×2

41F 難易度 ■■■■■

吹き飛ばすタイミングを見極めろ

とにかく「ふきとばしの杖」を拾って対岸へ渡ろう。「一時しのぎの杖」をクロウ丸に振れば階段へ移動出来るが、金縛りになる上、まわりは敵だらけ。階段が安全なところにあればいいのだが…。



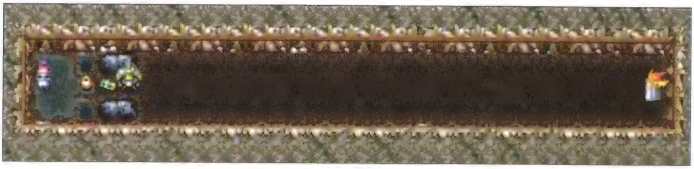
DATA

- 一時しのぎの杖［1］
- ふきとばしの杖［2］
- クロウ丸
- シャーガ×2

42F 難易度 ■■■■■

「聖域の巻物」は2度使う？

「聖域の巻物」に乗れば、モンスターは手出し出来ない。あとは「水がめ」で水をかけて弱らせてしまおう。最初に「聖域の巻物」を拾ってしまっても攻略することは可能だ。風来人なら挑戦してみよう。



DATA

- 水がめ［5］
- 聖域の巻物
- ケンゴウ
- プチフェニックス

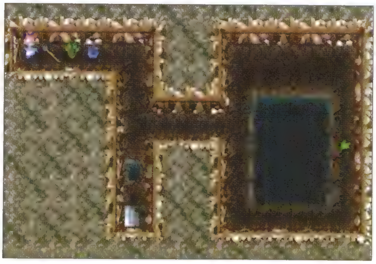
43F 難易度 ■■■■■

入れ替え大作戦！

階段までの道を水路が邪魔しているため「ンドゥバ」を拾って場所替えだ。でも、いつものエレキ箱はないし、とおせんりゅうがアスカの行く手をふさぐ。どうやって「ンドゥバ」を拾うかがカギ。

DATA

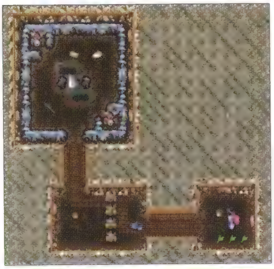
- 場所替えの杖［5］
- とおせんりゅう
- マムル
- ンドゥバ



44F　難易度 ■■■■■

一時しのぎを効果的に使おう

モンスターが７匹出てくるが、いずれも強敵。「ねだやしの巻物」はあるのだが、それは遙か先の部屋。「一時しのぎの杖」を自分に当てられれば、コドモ戦車なんかを相手しなくても良いのだが…



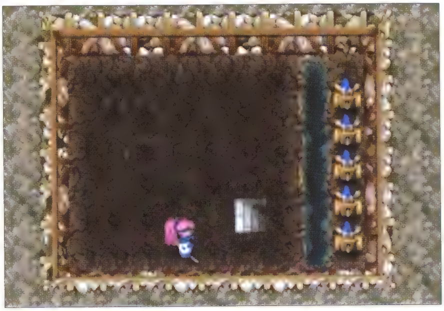
DATA

●一時しのぎの杖［2］●まがりの腕輪●弟切草×２●よくきき草●マムル●コドモ戦車×４●丸太のワナ●イッテツ戦車×２●不幸の杖［2］●ねだやしの巻物●地雷ナバリの盾

45F　難易度 ■■■■■

炎の壁で身を守ろう

「火ばしらの杖」を拾う前に右に振り、アスカの安全を確保しよう。あとは階段へ行くだけだけど、どうやって弓矢から身を守ろうか？　階段を狙うコドモ戦車はうろうろ移動しているようだが…。



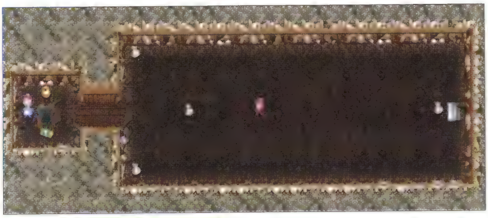
DATA

●火ばしらの杖［3］
●コドモ戦車×５

46F　難易度 ■■■■□

ギタンを使って誘い込め！

たまらんガッパは「ギタン」を狙って移動する。「ギタン」を投げられるとアスカは倒されてしまうので「ギタン」に乗られたら焼いてしまおう。どこで「炎上の巻物」を読むかがカギとなるだろう。



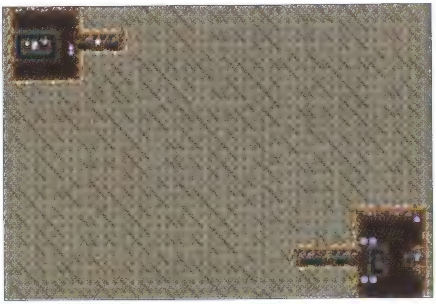
DATA

●水がめ［1］
●炎上の巻物
●150ギタン×４
●たまらんガッパ

47F　難易度 ■■■■■

移動はクロウ丸におまかせ

クロウ丸に吹き飛ばされてチンタラに激突すれば、高飛びできる。隣の部屋の「ふきとばしの杖」は、ぬすっトドに取りに行かせよう。さて、後は入手したアイテムでどうやって階段へ行くべきか。



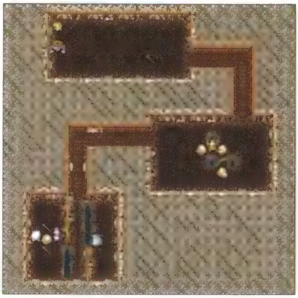
DATA

●ふきとばしの杖［1］●弟切草
●ふきとばしの杖［0］●場所替えの杖［2］
●遠投の腕輪●チンタラ●クロウ丸×2
●おばけ大根×2●鬼面武者
●ぬすっトド●大落石のワナ×4

48F 難易度 ■■■■■

「毒草」で調節しよう

今まで解いてきたムラドの試練の複合問題。まわるポリゴンの部屋でアイテムを入手しても、まわるポリゴンがしつこく邪魔をしてくるので、タイガーウホホと一緒に倒してしまおう。



DATA

●ふきとばしの杖［1］●場所替えの杖［5］
●毒草×2●イカリの杖［0］●大型地雷
●おおチンタラ●まわるポリゴン
●タイガーウホホ

49F 難易度 ■■■■■

ギタンでモンスターを倒そう

「困った時の巻物」を読むと10000ギタン入手できるらしいのだが、どんなときに読めばいいのかな？ 「ギタン」を投げられれば、モンスターは怖くないけど、どうやって運ぶべきか？

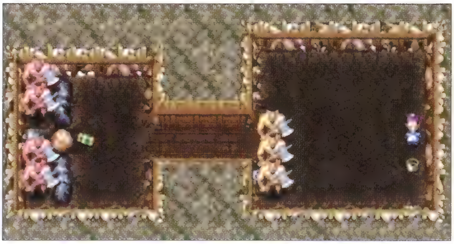
DATA

●困った時の巻物●高とび草
●パコレプキンの腕輪●保存の壺［3］
●ガマラ×2●洞窟マムル●コドモ戦車

50F 難易度 ■■■■■

呪いアイテムを壊すのだ

「毒矢のワナ」が隠れているので、場所を覚えておこう。大砲の弾を下に転がして、安全地帯を確保だ。「毒矢」はクリアに必要なアイテムなので、タウロスに隙が出来たらできるだけ拾っておこう。



DATA

●まがりの腕輪
●困った時の巻物
●タウロス×3
●メガタウロス×4
●毒矢のワナ×3

COLUMN ムラドの試練から学ぶ
風来人の心得 5

どうしてもクリアできないときは、こうしてみよう！

ムラドの試練で詰まり、どうしても解決の糸口が見えないときは、ここに書いてあることを実行してみよう。まず第一に、とりあえずアイテムを使ってみること。腕輪は装着、杖は振る、巻物は読む。それで隠された効果がないか確かめよう。次にフロアを見渡して、モンスターとアイテムの状況を把握しよう。階段への道を阻むのは、モンスターの妨害？ それとも壁や水路？ 階段へ行くには、どういう効果が必要？ 「車輪のやいば」があるなら、モンスターをワナにかけることも重要だ。もう一度落ち着いて考えれば、必ず道は開ける！

➡何度も何度も、試行錯誤を繰り返すことが一番の近道だ。

カカ・ルーの試練

カカ・ルーの試練はワナをセットしてモンスターを撃退するダンジョンだ。アイテムは持ち込むことはできないため、ダンジョンに落ちているワナだけが頼りになる。

DUNGEON DATA

階層数	持ち込めるアイテム	ギタンの持ち込み	店の出現	仲間
50	0 個	あり	あり	なし

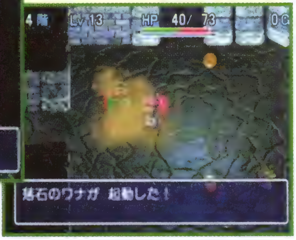
アイテムの識別状況	武	盾	腕	杖	壺	巻	草	矢	食	秘	工	回
	●	●	●	○	●	●	●	●	●	−	−	−

●すべて識別　○一部識別　×すべて未識別　−未登場

カカ・ルーの試練とは…

カカ・ルーの試練では「ワナ師の腕輪」を装備していなくてもワナがセットできる。ダンジョン内に落ちているワナを拾って、仕掛けてモンスターを撃破しよう。また、武器や盾は強化できず、食料は落ちていないので、難易度はかなり高い。

⬅ダンジョンに落ちているワナを拾い集めろ！



➡ワナの効果でモンスターを倒して進んで行く。

カカ・ルーの試練・旅の流れ

カカ·ルーの試練

●カカ・ルーの試練は1～2、10階～13階のみがランダムダンジョン。それ以外の階層はシャッフルダンジョンなので、モンスターハウスの心配はない。その代わりに、お店も出現しないのだが…。

二古玉村

●花と温泉が名物の二古玉村。この村では、これといったイベントは発生しない。道具屋で必要なアイテムを買い揃えたら、先に進もう。

祭来国で一番花が咲きほこっている平和な村。

二古玉村には温泉付きの宿と、行商人のお店、倉庫がある。行商人のお店では「巨大なおにぎり」と「回復の壺」を購入しよう。ギタンに余裕があれば「身がわりの腕輪」もほしい。

施設一覧（二古玉村）

施設		施設	
不思議な倉庫	○	宿屋	○
風来銀行出張員	×	エレキ箱専門店	×
かじ屋（剣）	×	八獣神の御神体	○
かじ屋（盾）	×	歌詠みじいさん	○
道具屋（行商人）	○	別ダンジョンへの入り口	×

斎戒の間

●銀猫魔天ティナとの戦闘が待ち受けている。ティナに勝利後、ふたたび訪れると「ワナ師の腕輪」が手に入る。さらに先の階層まで進めるようになっている。もちろん、地上へ戻ることも可能だ。

カカ·ルーの試練

●斎戒の間以降は、50階まですべてランダムダンジョンで構成されている。ここからがカカ・ルーの試練の本領発揮。いきなり絶体絶命のピンチに陥る大部屋モンスターハウスも当然のごとく出現する。

CHECK! シャッフルダンジョンでは落とし穴に注意

モンスターを消滅させるだけでなく、緊急避難用としても重宝する落し穴。しかし、シャッフルダンジョンではアスカが踏んでも、下の階に移動しない。シャッフルダンジョンでピンチの時は、バネで逃げよう。

EVENT 謎の幽霊が再び出現する。

少女の幽霊が現れて、私の家を知らないかと言う。ある日、大きな光りが落ちてきて家が燃えてしまったようだ。以前に出会った若者の幽霊も雷によって田んぼが焼け野原になったと言うが…。

ダンジョンに落ちているワナでモンスターを倒す!

カカ・ルーの試練では強力な武器や盾が落ちていないし、怪盗ペリカンが出現しないので強化する方法もない。よって、落ちているワナを最大限に利用してモンスターを倒すことが基本となる。ワナを仕掛けてモンスターのHPを削り、それから武器や杖でトドメを刺すことがセオリーとなるだろう。手持ちのワナがないときは、むやみに戦うのは危険だ。

⬅接近してくるモンスターをワナで攻撃してダメージを与えたり、状態異常にさせておくことが肝心だ。

➡それから武器で攻撃してモンスターにトドメを刺す。武器は強化できないし、すぐ呪われるのであまりアテにしない。

「ワ投げ」と「おく」のコマンドを使い分けよう!

ワナを使うには2つの方法がある。ひとつはワナを地面に置いて、モンスターが踏んでくるのを待つ守備的な方法。もうひとつはワナを投げる「ワ投げ」でワナを作動させる攻撃的な方法だ。ワナを置く場合はモンスターと一定の距離を保ちつつ、後退しながら使おう。「ワ投げ」する場合は、モンスターの下にアイテムがないか調べてから行なうこと。

➡ワナを置いてモンスターをその場所に誘き寄せる。一本道などモンスターが踏んでくれやすい場所にセットだ。

⬅「ワ投げ」したときモンスターの下にアイテムやワナが落ちていると、アスカがワナにかかってしまうこともある!

銀猫魔天ティナを倒した後は50階に挑戦!

最初に挑戦したときは15階の斎戒の間でティナと対戦する。見事倒して祭器を奉納した後は、ダンジョンが50階まで拡張される。そして2回目の挑戦では斎戒の間で「ワナ師の腕輪」が手に入り、50階までたどり着くとレアアイテムの「身かわしの盾」を手に入れてクリアとなる。50階までたどり着くのは容易ではないが、ワナを駆使して突き進もう!

⬅斎戒の間でティナが待ち受けている。ここまでくるにもかなりのテクニックが要求されるだろう。

➡ティナを倒した後は50階に拡張され、最後のフロアでは「身かわしの盾」が手に入る。ここまで到達することを目指そう!

階層別必勝法

中盤から終盤戦にかけてはモンスターに通用するワナが限定される。切り札となる強力なワナはすぐに使用せずに、常にひとつかふたつは温存しておこう。

第一階層 1F → 5F

序盤での経験値稼ぎがダンジョン攻略のキモだ！

1～3階では弱小モンスターしかいないので、通常武器で楽に勝てるはず。ワナを拾い集めて装備を整えながら進もう。4～5階の辺りから混乱攻撃をしてくるゲイズや、満腹度を低下させるわらうポリゴンが出現するので、厳しくなってくる。4階以降はワナを利用して倒していく。ワナは眠りガス、落石のワナなどが使いやすい。

出現モンスター ●詳しくはP132へ…

●ゲイズ●ボウヤー●マムル●あなぐらマムル●にぎりみならい●わらうポリゴン●チンタラ●ちゅうチンタラ●カラス天狗●しおいやん●まじしおいやん●オトト兵●うしわか丸　ほか

⬅1～3階は武器で倒そう。ワナを使うまでもない！

➡4階以降は特殊能力を持ったモンスターが出現！

第二階層 6F → 7F

特殊能力を持つモンスターがオンパレード！

6階～7階から難易度がグンと上昇する。アスカのレベルを下げるくねくねハニーと、一定の距離を保ちながら矢を放つコドモ戦車が強敵だ。コドモ戦車はワ投げで対抗したいが、その前に角までうまく誘き寄せて矢を乱射させて回収しておこう。また、にぎりへんげを見かけたら特殊攻撃を受けてアイテムをおにぎりに変化させてもらう。

出現モンスター ●詳しくはP132へ…

●くねくねハニー●コドモ戦車●にぎりへんげ●ンドゥバ●ノロージョ●わらうポリゴン●ちゅうチンタラ●ひまガッパ●まじしおいやん●オトト軍曹●クロウ丸　ほか

⬅コドモ戦車に壁を撃たせて矢を大量に手に入れる！

➡食料不足はにぎりへんげで解決できる！

第三階層 8F → 9F

進化するとげドラゴンはまともに相手をするな！

この階層では、ケンゴウととげドラゴンが厄介な相手。ケンゴウは盾を弾き飛ばすため、接近されるのを極力避けたい。とげドラゴンはまわりのモンスターを巻き込んでレベルアップすることがある。そうなったら、すぐさま地雷やデロデロの湯をワ投げしよう。また、浮遊しているパコレプキンはワナを踏まない。出会ったらワ投げで対処するように。

出現モンスター ●詳しくはP132へ…

●くねくねハニー●パコレプキン●にぎりへんげ●鬼面武者●ノロージョ●わらうポリゴン●タイガーウッホ●ケンゴウ●ボーンドラゴン●ジャガン仮面●とげドラゴン

⬅盾を飛ばすケンゴウは戦い方を間違えると命取りに！

➡とげドラゴンがレベルアップしたら相手にするな！

第四階層 10F → 15F

出現モンスター ●詳しくはP132へ…

●くねくねハニー●スーパーゲイズ●シューベル●タウロス●デブータ●パコレプキン●オヤジ戦車●エーテルデビル●おばけ大根●火炎入道●とおせんりゅう●ノロージョの姉　ほか

モンスターハウスをどう乗り切るかが問題だ

10～11階ではロケットイノシシやおばけ大根に注意しなければならない。ロケットイノシシの攻撃を受けると所持しているアイテムが弾き飛ばされ、水の中に落ちると取り戻すのは困難。また、おばけ大根の特殊能力を受けると一定ターン速度が遅くなり、大変危険な状態になる。こうした特殊能力を持つ敵とはまともに戦わずに、ねむりガスや、装備外しのワナを使って戦おう。

12～15階ではとおせんりゅうやボーンドラゴンなどの強敵ばかりが出現する。常に1対1でなければまともに戦うことすらできないのだ。また、モンスターハウスに出くわすこともあり、ハッキリ言ってワナを仕掛けていては勝ち目がない。そこで「やりすごしの壺」に入って、モンスターが落ちているワナにかかるのを待つようにして切り抜けよう。

⬅ロケットイノシシの恐怖の一撃。大切なアイテムが消えてしまうことも！

➡モンスターハウスは「やりすごしの壺」に入ってワナにかかるのを待とう。

BOSS対決 第五階層 斎戒の間

斎戒の間で銀猫魔天ティナと決戦 仕掛けたワナが命取りになる？

ティナと護衛のタウロス2匹と対戦になる。ティナに隣接すると、ティナはアスカをワナの場所に放り投げる。するとワナが作動してアスカがピンチになってしまうのだ。つまりティナには絶対に接近しないことが重要だ。また、ティナには眠りガス、デロデロの湯、回転板、落し穴、装備外しのワナなどは通用しないので、落石のワナなどダメージを与えるものをワ投げしよう。

⬅基本は落石のワナ。接近されたらトラバサミのワナを使って間合いを取ろう。

➡ティナはアスカを仕掛けたワナの場所に投げる！

BOSS DATA ボスとしては平均的なパラメーターだが、タイガーウッホのようにタウロスを投げることができる。飛び道具は所持していない。

HP	200
攻撃力	50
防御力	10
EXP	3000
速度	通常
移動	歩行
系統	その他

POINT 有効なワナを組み合わせれば速攻で倒すことも可能だ。

ワナの組み合わせによってはティナを速攻で倒すこともできる。開戦直後に地雷をワ投げしてタウロス2体を吹き飛ばす。その後にトラバサミをワ投げしてティナの動きを封じ込め、矢や杖でダメージを与える。トラバサミの効果が切れたら、再びトラバサミを投げて…。という戦法で戦えば楽に勝てるはずだ。ティナ戦に備えてトラバサミとコドモ戦車からできるだけ多くの「鉄の矢」を手に入れておこう。

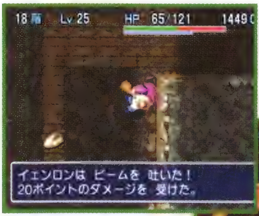
第五 階層 16F → 21F

「トンネルの杖」を使いながら有利な場所で戦う！

斎戒の間を過ぎてからも食料が出現しないので、デロデロの湯でモンスターを「まずそうなおにぎり」に変化させて空腹をしのいでいこう。この階層では、ドラゴンやイェンロン、イッテツ戦車といった遠距離攻撃が得意なモンスターが多数登場する。広い部屋にいるときは常に警戒を怠らないように。危険を感じたら「トンネルの杖」で壁を掘って退避だ。また、足踏みで回復するときも「トンネル」の杖で安全地帯をつくってから行なおう。

出現モンスター ●詳しくはP132へ…

●メンベルス●ミノタウロス●ドラゴン●パコレプキーナ●イッテツ戦車●はんにゃ武者●ドラゴンヘッド●ノロージョの姉●隊長アリ●おどるポリゴン●おおチンタラ●エレーキライ　ほか



⬅大きな部屋では飛び道具を持つ敵を早めに倒せ！

➡「トンネルの杖」で壁を掘り、逃げることも考える。

第六 階層 22F → 25F

先の見えない一本道のダンジョンを慎重に進む

22～25階では見えないうえに浮遊しているファントムデビルがかなり危険。通路に逃げ込んで、正面にいる確信が得られたら、地雷やデロデロの湯をワ投げして、一撃で仕留めたい。遠距離から矢を乱射するあばれ馬将軍や、アスカを別の部屋に投げ飛ばすタイガーウホーンがイヤな敵だ。タイガーウホーンに投げ飛ばされた先がモンスターハウスだなんてことも…。もし、そうなったらバネのワナを踏んで脱出するようにしたい。

出現モンスター ●詳しくはP132へ…

●ミノタウロス●デブーチョ●ドラゴン●にぎり親方●ファントムデビル●ドラゴンヘッド●スルードラゴン●おどるポリゴン●エレーキライ●ソニックイノシシ●あばれ馬将軍　ほか

⬅一本道は周囲が暗く先が見えない。一歩ずつ進もう。

➡タイガーウホーンに投げられると目も当てられない。

第七 階層 26F → 29F

中盤でのレベル上げが、終盤を乗り切るキーポイントだ

厄介な特殊攻撃を持たないスルードラゴンやオトト大将などを倒して経験を積もう。これ以降の階ではレベル上げすらままならないので、ここでしっかりと稼ぐ。パオパ王ーンは「鈍足の杖」を振ってくるので、むやみに戦うのはやめて、装備外しのワナをワ投げし、杖攻撃を封印してから戦おう。なおイヌワシ天狗がパオパ王ーンに化けているときは魔法攻撃をしない。

出現モンスター ●詳しくはP133へ…

●スカイドラゴン●洞窟マムル●ファントムデビル●スルードラゴン●大将アリ●イヌワシ天狗●チョーキライ●あばれ馬将軍●パオパ王ーン●エビルカンガルー●タイガーウホーン　ほか

⬅「鈍足の杖」を使うパオパ王ーンには接近しない事！

➡スルードラゴンのようなタフな敵は地雷で倒せ！

第八階層 30F → 37F

出現モンスター

●詳しくはP133へ…

●ハイパーゲイズ●デブートン●にぎりもとじめ●ミラージュデビル●将軍●将軍アリ●イヌワシ天狗●チョーキライ●ソニックイノシシ●パオパ王ーン●バットカンガルー　ほか

将軍、シハンなど剣を持つモンスターには「水がめ」で対抗する

シハンや将軍など驚異的な攻撃力を持つモンスターに囲まれたらまずアウト。遠距離から眠りガスなどをワ投げして行動不能にしておきたい。倒す場合は水を汲んだ「水がめ」を使えば剣を持つモンスターを弱体化させられることを覚えておこう。しおかんべんはヘタに攻撃すると分裂するので、ほかのモンスターと一緒に出てきたら最後に倒す。また、黒ぼうしに取り付かれているときに、ジャガール王から死の宣告を受けると大ピンチになる。

⬅「水がめ」で剣や爆弾で攻撃する敵を弱体化させることができる！

➡ジャガール王の死の宣告はわずか10ターン。その間に倒さないとジ・エンドだ。

第九階層 38F → 42F

出現モンスター

●詳しくはP133へ…

●ハイパーゲイズ●ベルトーベン●デブートン●パコレプキング●にぎりもとじめ●アストラルデビル●将軍●将軍アリ●うたうポリゴン●イヌワシ天狗●チョーキライ　●ソニックイノシシ　ほか

最強モンスターたちを倒すのは至難の技。とにかく階段を目指して進め！

38階付近からさらにモンスターが強化される。ガルムドラゴンやサンダーランスは、地雷、落とし穴、デロデロの湯など一撃で倒せるワナがなければ無視。また、恐ろしいのがモンスターハウスで、入った瞬間にうたうポリゴンに囲まれてハラヘリー攻撃を受けることになる。モンスターハウスでは経験値を稼ごうとは思わず、「やりすごしの壺」でかわしたりして階段を一直線に目指すこと。囲まれたら大型地雷で吹き飛ばそう。

⬅モンスターハウスは手のつけようがない。バネを使って階段を目指そう。

➡うたうポリゴンがすぐさま近寄ってくる。「やりすごしの壺」や地雷で逃げろ！

第十階層 43F → 50F

出現モンスター

●詳しくはP133へ…

●ハイパーゲイズ●ベルトーベン●メガタウロス●デブートン●アークドラゴン●パコレプキング●イッテツ戦車●にぎりもとじめ●アストラルデビル●うたうポリゴン●イヌワシ天狗　ほか

アークドラゴンとシンロンの特殊攻撃から逃げ続けろ！

シンロンとアークドラゴンの特殊攻撃が強烈だ。シンロンのビームは「不動の盾」を装備していれば弾き飛ばされずに済むが、腹が減りやすくなるので注意。ジャガール王に死の宣告を受けた後、シンロンビームで飛ばされるともうダメ。また、アークドラゴンの炎はどこにいても命中するので防ぎようがないのだ。飛び道具が飛びかう部屋にはなるべく入らないように、「つるはし」を使って階段まで最短距離で進んで行く方法が無難だ。

⬅シンロンのビームで弾き飛ばされた後、敵に囲まれるとどうにもならない！

➡どこでもアークドラゴンの炎が飛んでくる。時間をかけて探索するのは無理。

➡デロデロの湯はたくさんあるので「まずそうなおにぎり」ならいくらでも作れる。だが、このまま食べるのはちょっと…。

➡「まずそうなおにぎり」は燃えると「焼きおにぎり」になる。地雷をわざと踏んで「焼きおにぎり」を作れ！

其の壱　食料難を乗り切る方法をマスターする！

ダンジョンには草や食料は落ちていない。食料を生み出す方法としては、デロデロの湯のワナでモンスターを「まずそうなおにぎり」に変化させる方法がある。ただしこれを食べても満腹度が35%しか回復しない上に、状態異常が発生する。よって、「まずそうなおにぎり」をいくつか入手したら、地雷を踏んで「焼きおにぎり」にしよう。こうすれば安全に食べられて、満腹度も50%回復する。

其の弐　重要なワナだけを所持して、後は温存せずに使い切ろう！

落ちているワナをすべて拾い集めているとたちまち所持品が満タンになる。中盤では木の矢のワナや、丸太のワナなどダメージが微量なものは拾わないようにする。優先して拾いたいのは、落石のワナ、いかずちのワナなど高いダメージを与えるものと、眠りガス、装備外しのワナなど状態異常にさせるものと、デロデロの湯や落とし穴、地雷など一撃でモンスターを倒せるものだ。

➡何でも拾えばいいというものではない。中盤以降では弱いワナを持っていても邪魔になるだけだ。

➡モンスターの特殊能力を封印する装備外しのワナが重要だ。中盤以降ではこのワナを使いこなして乗り切ろう。

➡行き止まりの部屋を見つけたら、入口の通路にワナを複数仕掛ける。

➡あとは足踏みをしてモンスターが勝手にワナにかかるのを待つだけだ。

其の参　行き止まりの部屋につながる通路にワナを置いて待ち伏せをする

通路が1本しかない行き止まりの部屋にきたら、ワナを3つぐらい部屋の入口の通路にセットする。そして足踏みでモンスターを誘き寄せて、ワナにかかるのを待とう。この方法ならノーリスクでモンスターを撃退できるので、経験値稼ぎには最適だ。ただし、空腹になりやすいので、あらかじめ食料を多く手に入れてから実行すること。楽な戦法だが調子に乗るとすぐに食料不足に陥る。

其の四 一方通行のワナで、ほかのワナを何度も踏ませる！

一本道の通路ではワナを組み合わせたコンボでモンスターを撃退しよう。その際には一方通行のワナを活用することが大切だ。トゲのワナなどダメージを与えるワナを仕掛けたら、続けて一方通行のワナを仕掛けて、もう一度ワナを踏ませるようにする。一本道ではこの方法でモンスターを撃破していこう。一方通行のワナがないときは、ダメージを与えるワナの間に回転板を挟んで置くといい。

➡ダメージを与えるワナの次に、一方通行のワナをセット。そうしたら、ワナの側で足踏みして待とう。

➡やってきたモンスターは一方通行のワナによって、何度もダメージをくらうことになる。

➡イカリのワナは放置しておくとモンスターが踏んでしまう。これは自分で踏まないと意味がない。

⬅丸太のワナを利用した移動方法も役立つ。ダメージは5ポイントぐらいしか受けないので痛くはない。

其の伍 ワナは仕掛けるだけではなく、踏むことも大切

ワナの中にはアスカが踏むことによって有利な状態になるものがある。攻撃力を上昇させるイカリのワナは踏んで使おう。丸太のワナは多少強引ではあるが、モンスターに囲まれたときの脱出方法としても使えなくはない。特にモンスターハウスでは丸太のワナを使って端まで移動する方法が意外に有効なのだ。丸太の出現位置は踏んだ方向の右側からなので、どこに飛ばされるかを計算しよう。

其の六 モンスターハウスでの戦い方をマスターする！

大部屋のモンスターハウスではあらかじめ多数のワナがセットされているので、無理にワナを仕掛けなくてもいい。自分の足元に脱出用のバネを仕掛けたら、「やりすごしの壺」に入って、モンスターが自爆するのを待つ戦法が有効だ。周辺にワナが少ない場合は、罠のワナを使って増やすといいだろう。当然囲まれた場合は戦おうとは思わずに、仕掛けたバネを踏んで逃げよう。

⬅「やりすごしの壺」に入っていれば、モンスターは周辺をさまよって勝手にワナを踏んでくれる。

➡危なくなったら自分でバネを踏んで別の場所にワープすればOK。そして再びモンスターがワナを踏むのを待つといいだろう。

ワナ全解説

カカ・ルーのダンジョンでは全てのワナを使うことができる。ワナの中にはアスカをピンチに追い込むものもあるため、使う前に効果を熟知しておこう。また、ワナには広範囲に効果を及ぼすのもあるため、巻き添えにならないように注意だ。

落石のワナ
D ダメージ

モンスターに岩を落としてダメージを与えるオーソドックスなワナで、約10〜15ポイントのダメージを与える。浅い階層なら落石のワナでダメージを与えてから武器で攻撃すれば一撃で倒せるだろう。

大落石のワナ
D ダメージ

落石のワナがパワーアップしたもので約30ポイントのダメージを与える。だが、ワナに隣接していると自分もダメージを受けるので注意しよう。これは中盤のために温存しておきたいワナだ。

地雷
D ダメージ

激しい爆発が起きてモンスターを一撃で倒す。効果範囲はワナの周囲1マスなので、巻き込まれないように注意。アスカが地雷のダメージを受けるとHPの1／2を失うことになる。

大型地雷
D ダメージ

地雷がパワーアップしたワナ。爆発の効果範囲は同じで、モンスターを一撃で倒す。アスカがこの爆発に巻き込まれるとHPの3／4を失うことになるが、HPが残りわずかなときは強引に使うのもアリ。

いかずちのワナ
D ダメージ

ワナの周囲8マスにいるモンスターに電気が流れ、約30ポイントのダメージを与える。アスカが近くにいると巻き込まれてしまうので、なるべく広い部屋で使うようにすること。

イガイガボトボト
D ダメージ

トゲトゲがついた玉を落として約10ポイントのダメージを与える。浅い階層で役に立つワナであり、これでモンスターのHPを削った後に攻撃すれば簡単に倒すことができる。

水滴ポットン
D ダメージ

空から水滴が落ちてきて約5ポイントのダメージを与えるワナ。木の矢と同じタイプのワナで、序盤でしか通用しない。拾ったら温存せずに使い切るようにしておこう。

トゲのワナ
D ダメージ

地面からトゲが突きだして約10ポイントのダメージを与える。序盤から中盤にかけて役立つワナであり、鉄の矢や落石のワナと併用して大きなダメージを与えよう。目立たない形をしているので、見落とさないように。

木の矢のワナ
D ダメージ

モンスター目がけて「木の矢」が放たれる。アスカのレベルと共にダメージは上がるが微々たるもの。モンスターに仕掛けるよりは、直接撃つための「木の矢」を集めることに使ったほうがいい。

鉄の矢のワナ
D ダメージ

木の矢のワナがパワーアップしたもので、威力は2倍近くある。序盤では役に立つワナだが、中盤から終盤にかけてはほとんど通用しない。手に入れたら温存せずに一本道に仕掛けておこう。

毒矢のワナ
D ダメージ S ステータス系

毒矢でモンスターのちからを0にする。特技を持たないモンスターをほぼ無力化させられるため、利用価値はかなり高い。ギガヘッドやメガタウロスに出会ったら真っ先にワ投げしたい。

転び石
I アイテムダメージ

モンスターに少量のダメージを与えたあと、つまずかせてアイテムを落とさせる。これで杖や壺を手に入れて冒険を楽にしていこう。ちなみに同じモンスターを2度つまずかせても新たにアイテムは落とさない。

ケロケロの雨
I アイテムダメージ S ステータス系

モンスターの防御力を0にさせる。モンスターが接近してきたらケロケロの雨をワ投げして防御力を0にさせてから倒すといい。ただし、アスカがワナにかかると装備が錆びてしまう。

デロデロの湯
I アイテムダメージ

モンスターを「まずそうなおにぎり」に変えてしまうワナ。どんな強敵も変化させられるので、いざというときに重宝する。ただしアスカがワナにかかると持っているおにぎりが全て「まずそうなおにぎり」になる。

モンスターのワナ
I アイテムダメージ

経験値を稼ぐために使用する。部屋にあるワナを除いた全てのアイテムをモンスターに変化させる。あらかじめいらないアイテムを地面においておき、その周辺にワナを仕掛けた上で、モンスターのワナを使おう。

呪いのワナ
S ステータス系

モンスターを目つぶし状態にする。目つぶしになったモンスターは、障害物にぶつかるまで直進し続ける。アスカが正面に立たない限り、攻撃されることはない。うまく設置してモンスターを同士討ちさせよう。

装備外しのワナ
I アイテムダメージ

モンスターの持つ特技を封印する重要なワナ。満腹度を減らすわらうポリゴンや、レベルを下げるくねくねハニー、アイテムに呪いをかけるノロージョなどイヤな能力を持つ敵と戦うときに使おう。

トラバサミ
M 移動

8ターンの間、モンスターの動きを封じるワナ。ただし、攻撃はできるので安心はできない。トラバサミでモンスターの動きを封じ込めたら、離れたところから飛び道具で攻撃して倒そう。

バネ
M 移動

モンスターをランダムで同じフロアにワープさせる。とてもかなわないモンスターと遭遇したときや、ピンチのときにワ投げで飛ばす方法が有効。一本道に配置しておけば安全に足踏みで回復ができる。

一方通行のワナ
M 移動

モンスターは矢印の方向に進路を変更する。アスカの向いている方向に矢印がセットされる。歩きながらセットしてモンスターを回避したり、誘導させるために使おう。ほかのワナと一緒に仕掛けておきたいワナだ。

落し穴
M 移動　D ダメージ

モンスターが穴に落ちて消滅する。必ず1回の起動で壊れるため、モンスター対処には向かない。アスカが落ちると下の階層へ移動するので、緊急回避用に持ち歩こう。ただ、シャッフルダンジョンでは無効だ。

丸太のワナ
M 移動　D ダメージ

丸太が飛んできて当たったモンスターは3～7ポイントぐらいのダメージを受けて、壁まで吹き飛ばされる。もし吹き飛ばされている途中で別のモンスターに当たったら、両者は約5ポイントのダメージを受ける。

イカリのワナ
S ステータス系

部屋にいるモンスターをイカリ状態にして攻撃力をアップさせる。一見して不利になるだけに見えるワナではあるが、地面に置いたあとにアスカが踏めば攻撃力を一定時間上昇させることができる。

回転板
S ステータス系

モンスターをしばらくの間、混乱させる。周囲をウロウロと歩き出すので、あらかじめ周辺に別のワナを仕掛けておけば効果バツグン。また、モンスターに追われているときも回転板をワ投げして追い払おう。

鈍足のワナ
S ステータス系

モンスターの移動速度を1/2に低下させる。逃げるのに使うよりも、攻撃するために使おう。モンスターに攻撃→一歩後退→モンスターに攻撃の繰り返しで戦えばノーダメージで倒せるはずだ。

眠りガス
S ステータス系

ガスが吹き出てモンスターをしばらくの間眠らせてしまう。寝ている間は攻撃を与えても起きない点が優れている。逃げ場のない場所で強敵と遭遇したら、ワ投げして眠っている間に倒してしまおう。

罠のワナ
E その他

ワナが作動すると部屋の中にワナがたくさん出現する。モンスターが出現したワナを踏むと作動してしまうが、アスカはワナを入手することができる。ワナの補充するために使ったり、モンスターハウスで使おう。

警報スイッチ
E その他

フロアで寝ているモンスターを起こすワナ。アスカをピンチにさせるだけなので、このワナは使わないこと。ただし、サクサクとモンスターを倒して経験を稼ぎたいときは、あえて踏んでみてもいい。

召喚スイッチ
E その他

周辺にモンスターを呼び寄せる。周囲を囲まれることになるので、近くにいるモンスターに使うのは止めよう。召喚スイッチの付近に広範囲を攻撃できる大落石のワナや大型地雷をセットしておいて一網打尽にするといい。

入手アイテム一覧

武器 全6種			
なまえ	拾	モ	店
アイアンヘッドの頭		○	
木づち	○		○
こんぼう	○		
つるはし	○		○
ぶっとびハンマー			○
ミノタウロスの斧		○	

盾 全4種			
なまえ	拾	モ	店
皮の盾	○		
青銅甲の盾	○		
どんぶりの盾	○		○
不動の盾	○		○

腕輪 全9種			
なまえ	拾	モ	店
遠投の腕輪			○
たかとびの腕輪	○		
通過の腕輪	○		○
透視の腕輪	○		
ねむらずの腕輪			○
パコレプキンの腕輪			○
まがりの腕輪	○		○
まもりの腕輪			○
身代りの腕輪	○		○

杖 全9種			
なまえ	拾	モ	店
イカリの杖		○	
かなしばりの杖		○	
鈍足の杖		○	
トンネルの杖	○		○
倍速の杖		○	
場所替えの杖	○		○
引きよせの杖	○		○
封印の杖		○	
ふきとばしの杖	○		○

壺 全5種			
なまえ	拾	モ	店
回復の壺	○		
手封じの壺	○		○
保存の壺	○		○
水がめ	○		○
やりすごしの壺	○		○

巻物 全11種			
なまえ	拾	モ	店
あかりの巻物	○		○
大部屋の巻物	○		
飛ばずの巻物	○		○
はりつけの巻物	○		○
火種の巻物	○		
必中の巻物	○		
水がれの巻物	○		
水びたしの巻物	○		○
モンスターハウスの巻物	○		
ワナけしの巻物	○		○
ワナの巻物	○		○

草・種 全5種			
なまえ	拾	モ	店
命の草			○
弟切草			○
火炎草			○
毒消し草			○
薬草			○

矢・弾 全 2 種			
なまえ	拾	モ	店
大砲の弾	○		
デブータの石	○		

食料 全4種			
なまえ	拾	モ	店
大きなおにぎり			○
おにぎり			○
巨大なおにぎり			○
特製おにぎり			○

ワナ 全29種			
なまえ	拾	モ	店
鈍足のワナ	○		
ケロケロの雨	○		
落石のワナ	○		
大落石のワナ	○		
バネ	○		
トラバサミ	○		
一方通行	○		
イガイガボトボト	○		
転び石	○		
モンスターのワナ	○		
警報スイッチ	○		
罠のワナ	○		
眠りガス	○		
回転板	○		
木の矢のワナ	○		
鉄の矢のワナ	○		
毒矢のワナ	○		
落し穴	○		
召喚スイッチ	○		
地雷	○		
大型地雷	○		
デロデロの湯	○		
装備外しのワナ	○		
水滴ポットン	○		
丸太のワナ	○		
トゲのワナ	○		
呪いのワナ	○		
イカリのワナ	○		
いかずちのワナ	○		

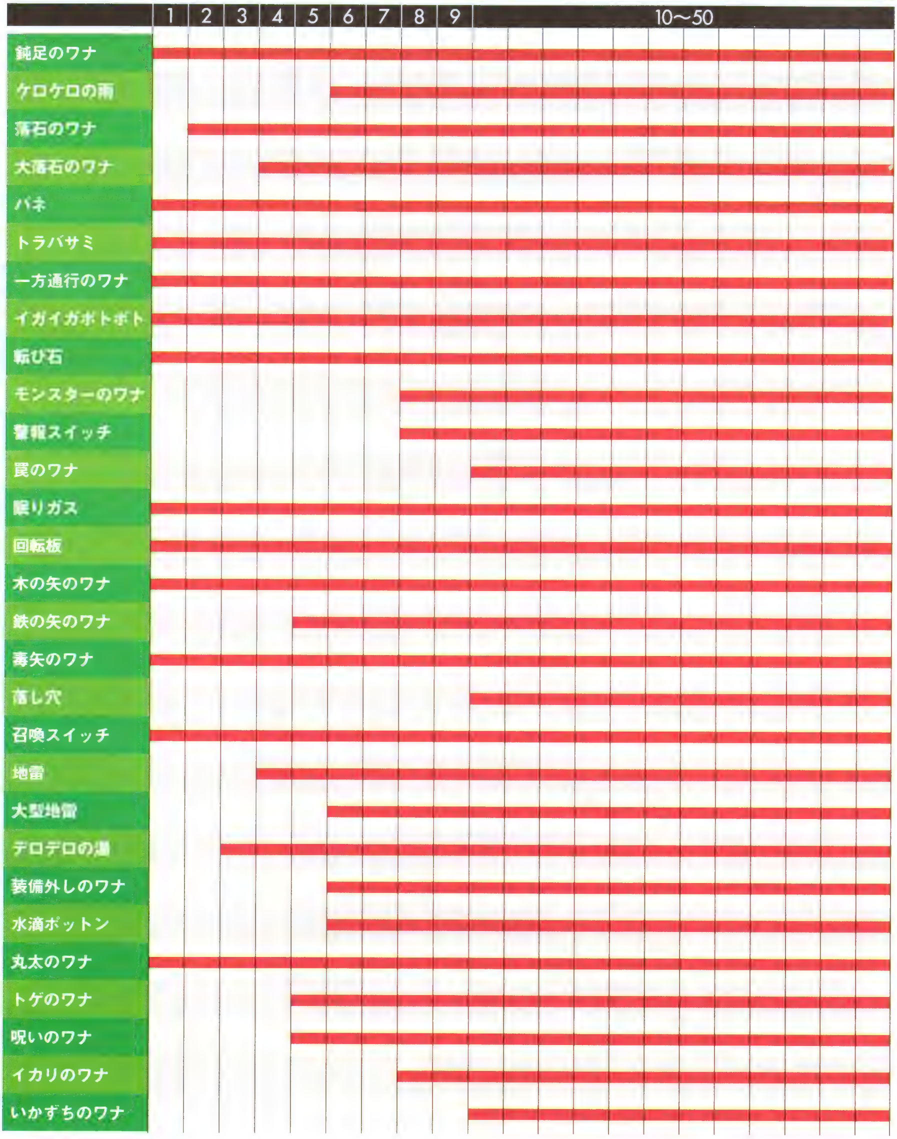
拾＝フロア内に落ちているアイテム　モ＝モンスターを倒すと落とす限定品　店＝店で買えるアイテム

見事に本懐 乙女の散り様 その弐

ひたすらGOING MY WAYな仲間たち

ミナモ・ジンパチ・ヘイジにキハチ、みんな個性的で頼もしい私の仲間たち。なかでも、ミナモとキハチは、私が鋼賀編をクリアするにあたって、大いに貢献してくれた心の友。だけど、そんな心の友2人にも少々困った癖があるの。それは肝心な「きゃー助けて」ってときに限って振り返ると…。ミナモはいつまで経っても、跳ね返されると分かっているうしわか丸にクナイを投げ続け、自らのクナイで撃沈……、一方のキハチは水中でHPを維持しながら戦うオトト軍曹たちと放っておけばすーっと戯れてる始末。けなげでカワイイ、大好きな2人の仲間。でも、私の目前には召喚スイッチによって召された ミノタウロスが3体…。はぅ…。

ワナ出現分布図 カカ・ルーの試練



モンスター出現分布図

ボス戦前に腕試しか、10Fから13Fにかけての中階層ではモンスターハウスだらけ。なかでも並のワナでは倒せないドラゴンタイプの出現が気になるところだ。

色分けの見方

ドラゴンタイプ
ゴーストタイプ
水中タイプ
爆弾タイプ
ドレインタイプ
一ツ目タイプ
飛行タイプ
カタナタイプ
その他
26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 F
パオパ王ーン
パオパ王ーン
洞窟マムル
にぎりもとじめ
にぎりもとじめ
タイガーウホーン
タイガーウホーン
デブートン
デブートン
ベルトーベン
ソニックイノシシ
イヌワシ天狗
イヌワシ天狗
バットカンガルー
乱れ馬王
エビルカンガルー
エビルカンガルー
デビルカンガルー
将軍アリ
将軍アリ
シハン
メガタウロス
将軍
スカイドラゴン
アークドラゴン
ガルムドラゴン
サンダーランス
シンロン
ラシャーガ
ジャガール王
ジャガール王
ミラージュデビル
アストラルデビル
パコレプキング
オトト元帥
イッテツ戦車
チョーキライ
しおかんべん
うたうポリゴン
ハイパーゲイズ
ギガヘッド
黒ぼうし
闇ぼうし

ギトーの試練

泥棒の神様で知られるギトーの試練。「サトリのつるはし」を使ってダンジョンを掘り進み、お店を見つけたらアイテムを泥棒して先に進むのだ！

DUNGEON DATA

階層数	持ち込めるアイテム	ギタンの持ち込み	店の出現	仲間
15	0個	なし	あり	なし

アイテムの識別状況	武	盾	腕	杖	壺	巻	草	矢	食	秘	工	回
	×	×	●	●	●	●	●	●	●	−	−	−

●すべて識別　○一部識別　×すべて未識別　−未登場

●ギトーの試練とは…

ギトーの試練では入口で「サトリのつるはし」を授かるので、これでダンジョンの壁を掘り進んで行くことになる。アイテムを持ち込むことはできないが、ダンジョン内では怪盗ペリカンや「合成の壺」が出現するので、武器や盾の強化は可能だ。

➡武器や盾は持ち込めないのでダンジョン内で合成だ。

⬅新たな部屋を目指してひたすらに掘り進む！

●ギトーの試練・旅の流れ

ギトーの試練

●ギトーの試練は、すべて通路のないランダムダンジョンで構成されている。また、2階と3階の間では八魔天が登場するイベントが発生。運悪くネムリーが登場すると、3階が大部屋モンスターハウスに変化して大ピンチに。

三婆砦

●泥棒神ギトーを信仰している荒くれ者が集まる町。道具屋があるので、「保存の壺」など必要なアイテムを購入して後半戦に備えよう。ちなみに、一定の条件を満たしていれば天心法師と出会うイベントが発生する。

泥棒たちが集まっている村であり、誰もがギトーを崇拝している

道具屋では「トンネルの杖」をできるだけ購入しておこう。また倉庫も用意されているので、必要に応じて預けておくといいぞ。

施設一覧（三婆砦）

不思議な倉庫	○	宿屋	×
風来銀行出張員	×	エレキ箱専門店	×
かじ屋（剣）	×	八獣神の御神体	○
かじ屋（盾）	×	歌詠みじいさん	○
道具屋（行商人）	○	別ダンジョンへの入り口	○

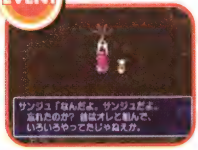
斎戒の間

●猿奇魔天サンジュとの戦闘が待ち受ける。15階を降りる前にしっかりアイテムを充実させて、HPを回復しておくこと。また、サンジュに勝利後、ふたたびギトーの試練に挑戦しても、ここでダンジョンは終了となる。

EVENT 天心法師にアイテムを釣ってもらう

クロンの試練で七天京を訪れて、ラグーンと天心法師の遭遇イベントを見ていると、三婆砦に天心法師が出没する。法師は砦の南西部で釣りの真っ最中。話しかけると、何かエサになるものをくれ、と言われるのだ。ここで食料系のアイテムを渡すと「合成の壺」や「転写の巻物」「しあわせ草」「こんぼう」といったアイテムなどをひとつ釣り上げるぞ。そして、それをアスカにくれるのだ。道具屋に「巨大なおにぎり」が売っているので、それを渡すといいだろう。

EVENT 世界一泥棒のうまいサンジュ



サンジュはアスカと旧知の仲だと言うが、実はまったくのウソ。やがてサンジュが去ると、店長たちが息せき切って追いかけてくる。どうやらアスカを盗みを働いたサンジュの仲間だと勘違いしているようだ！

穴を掘りながら進むダンジョンだ！

ギトーのダンジョンは部屋と部屋が孤立していて、通路はない。したがって、最初から持っている「サトリのつるはし」や「トンネルの杖」を使って部屋を掘り進んで行くことになるぞ。ただやみくもに掘り進んで行くのは空腹の元になるので、「あかりの巻物」を使って部屋の位置を把握しておく必要がある。最短距離を一気に掘り進もう。

⬅「サトリのつるはし」は壊れないのでどこまでも掘り進める。新たな部屋を目指して通路をつくって行こう！

➡「あかりの巻物」などを使えば部屋の位置の他にも、店の場所やギタンが隠されている部屋が分かる。

空腹対策がダンジョンクリアのキモになる！

絶えず「サトリのつるはし」を振りながら進むので、ターン数が多くなり空腹の状態になりやすい。ダンジョン内では食料は落ちていないが、「弟切草」などはたくさん手に入る。これらの草やお店で売られているおにぎりを食べながら進んで行こう。また、にぎりへんげが出たら、アイテムをおにぎりに変えてもらっておくといいだろう。

➡草を食べて空腹を防ぐのが基本。もちろんお店を見かけたら、必ずおにぎりを買うか盗んでおくことが大事だ。

⬅空腹で絶対絶命のピンチになったら、にぎりへんげにアイテムをおにぎりに変えてもらうと良い。

泥棒テクニックを駆使して装備を強化せよ！

盗人（ぬすっと）の神様ギトーの試練というだけあって、泥棒をするのがこのダンジョンの大きなテーマだ。各階には大抵お店が出現するので、所持しているアイテムを駆使して、うまくアイテムを泥棒するようにすること。当然ながら泥棒がばれると番犬と盗賊番が出現するので、追いつかれるとあっけなく倒されてしまうだろう。泥棒は絶対に成功させるのだ。

⬅お店に訪れたらどうやって泥棒を成功させるか頭をひねって考える。確実に成功できなさそうだったら止めておくこと。

➡泥棒がばれると番犬と盗賊番がやってくる。大抵の場合は一撃で倒されてしまうので、一刻も早く階段を目指して進もう！

階層別必勝法

ダンジョンは比較的浅く、お店で数多くのアイテムが入手できるため難易度は低い。斎戒の間にたどり着くまでに武器と盾をどれだけ強化できるかがポイントだ！

第一階層 1F→4F

出現モンスター ●詳しくはP141へ…

●くねくねハニー●ぬすっトド●コドモ戦車●マムル●あなぐらマムル●にぎりみならい●にぎりへんげ●わらうポリゴン●チンタラ●ちゅうチンタラ●カラス天狗●しおいやん　ほか

怪盗ペリカンに武器や盾を強化してもらう！

怪盗ペリカンを見かけたら武器や盾を投げてどんどん合成してもらおう。ただし、怪盗ペリカンを倒して強化したアイテムを取り出すとき、ぬすっトドが近くにいるとこれを盗まれてしまうので要注意。また、ダンジョンにはギタンが隠された部屋があるが、しろがねマムルが守っているので無策で入るのは危険極まりない。

⬅怪盗ペリカンを使って序盤で武器と盾を強化する。

➡しろがねマムルは「身がわりの杖」などで撃退だ！

第二階層 5F→8F

出現モンスター ●詳しくはP141へ…

●シューベル●デブータ●パコレプキン●オヤジ戦車●ンドゥバ●おばけ大根●鬼面武者●はんにゃ武者●兵隊アリ●ハヤブサ天狗●ひまガッパ●馬武者●荒馬ザムライ●タイガーウッホ　ほか

飛び道具を所持したモンスターが大勢出現！

飛び道具を持つデブータ、オヤジ戦車、荒馬ザムライ、ムーロンなどがイヤな敵。不用意に部屋に入るとモンスターハウスの場合もあるので、慎重に行動したい。この階層の辺りから店に魅力的な品が並び始めるが、店主のほかに店長もいるので泥棒が難しくなってくる。だが、チャンスがあれば泥棒をして強化された武器や盾を手に入れておこう。

⬅店長には杖や巻物の攻撃がほとんど通用しないぞ。

➡大砲を撃ってくるオヤジ戦車がやっかいだ。

第三階層 9F→12F

出現モンスター ●詳しくはP141へ…

●メンベルス●タウロス●ドラゴン●にぎり親方●ンドゥバ●エーテルデビル●ダイキライ●バットカンガルー●オトト大将●プチフェニックス●アイアンヘッド●イェンロン●怪盗ペリカン2世　ほか

攻撃力の高いモンスターに囲まれないように戦え！

タウロス、ドラゴン、アイアンヘッドなど攻撃力の高いモンスターが出現する。怪盗ペリカン2世を利用して盾を強化しておく必要があるだろう。また、モンスターハウスに入ったときは、にぎり親方を先に倒すようにすること。おにぎりの姿に変化させられた場合は、アイテムが使用不可能になり、危険な状態に追い込まれてしまうからだ。

⬅遠距離攻撃をするアイアンヘッドは矢で応戦だ。

➡にぎり親方におにぎりに変えられてしまうと危険。

第四階層 13F → 15F

出現モンスター

●詳しくはP141へ…

●スーパーゲイズ●ミノタウロス●スカイドラゴン●みどりトド●パコレプキーナ●イッテツ戦車●ドラゴンヘッド●おどるポリゴン●ジェットイノシシ●あばれ馬将軍●パオパエ　ほか

特殊能力を持つモンスターに囲まれないようにする！

アスカを一瞬で絶体絶命のピンチに陥れるモンスターが出現する。スーパーゲイズに混乱させられるとアイテムを投げてしまったり、壺に入れてしまったりと取り返しのつかない事態になりかねない。また、この階層には遠距離攻撃が厄介なあばれ馬将軍、スカイドラゴン、イッテツ戦車や一瞬でアスカに隣接するおどるポリゴンが登場する。「大部屋の巻物」は非常に危険なため使わないように。ジェットイノシシの突撃を受けるとアイテムを床にばらまくことになり、それをみどりトドが盗んでしまう。これらの特殊能力を持つモンスターと部屋で戦うのは避けて、必ず通路で1対1で戦うように心掛けよう。

なお、この階からは怪盗ペリカン3世が出現する。早い段階で「見切りの盾」、「やまびこの盾」を合成できればラッキーだ。

⬅ジェットイノシシの突撃でアイテムが散乱したら、みどりトドに奪われる前に回収しよう。

➡モンスターハウスではおどるポリゴンに囲まれてしまい、連続ハラヘリー攻撃を受ける

BOSS対決 第五階層 斎戒の間

猿奇魔天サンジュの芸術的なスリ攻撃に注意せよ！

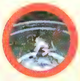
サンジュはアスカの所持品を盗んだあと、高飛びしてからそれを使う性質がある。武器や杖などを盗んだらアスカに投げて攻撃し、食料や草を盗んだら食べてHPを回復する。「まずそうなおにぎり」は食べずにアスカに投げ返す。さらに、サンジュに攻撃をすると分裂体を残して本体がワープする。分裂体は盗みの特技を使用しないが、本体を攻撃する度に数が増えていくのでやっかいだ。

⬅サンジュは盗んだアイテムを利用する。HP回復のアイテムを使われると最悪だ。

➡サンジュを攻撃すると分裂体が出現。本体を見失うな！

BOSS DATA

アスカが「トドの盾」を装備していてもお構いなしに盗みを働くことができる。また、攻撃すると分裂体を次々に発生させる。



HP	150
攻撃力	30
防御力	12
EXP	3000
速度	通常
移動	歩行
系統	その他

POINT 斎戒の間に着く前にアイテムを捨てる！

装備できる武器、盾、矢、腕輪、そして必要なアイテム以外は斎戒の間に着く前に捨ててしまおう。回復用の草は戦いが始まったら地面に置き、ピンチになったら足元コマンドで使用する。装備品以外のアイテムを所持していなければ、サンジュは盗むことができない。さらに開戦直後に「すばやさの種」や「鈍足の杖」を利用しておけば有利に戦えるはずだ。なお、「かまいたちの矢」があるのならば、サンジュが近づいてくる前に連射すれば簡単に倒せるだろう。

➡部屋に入る前にちょっと待った。足踏みをして中にいるモンスターを誘き出して戦おう。

➡部屋の入口なら1対1で戦える。基本的なテクニックだが、ギトーの試練ではこれが一番重要なのだ。

其の壱 部屋の入口で足踏みをしてモンスターを誘導

「サトリのつるはし」で掘り進んで新たな部屋までたどり着いたら、すぐに部屋の中に入るのは控えよう。必ず部屋の入口で足踏みをして部屋の中にいるモンスターを誘き出して戦う。こうすれば囲まれることもないし、部屋の中に仕掛けられているワナを踏んで不利になることもなくなる。いきなり入ると部屋がモンスターハウスだったなんてこともあるので、必ずこの方法で調べてみよう。

其の弐 アイテムを駆使して部屋の位置を確認

「あかりの巻物」はもちろん、「モンスターハウスの巻物」を使った場合でもモンスターの位置が表示されるため、部屋の場所を把握できる。逆にこれらのアイテムがない場合は、「トンネルの杖」を使うことをオススメする。縦方向と横方向に向けて振り、十字状の通路を作れば、新たな部屋を発見しやすくなる。空腹で倒れそうなときは、「大部屋の巻物」で壁をすべて取っ払って食料を入手しよう。

➡対処法があれば、いきなり「モンスターハウスの巻物」を読んで、部屋の場所を確認してもいいだろう。

➡「トンネルの杖」を使って十字状の通路をつくれば、ダンジョンの探索がやりやすくなるだろう。その階のスタート時に試そう。

➡部屋に通路をいくつもつくってしまうとそれだけモンスターに囲まれやすくなる。最低限必要な通路だけに止めておこう。

➡長い一本道で部屋をつなげるようにすれば、モンスターに囲まれることもグンと少なくなるはずだ。

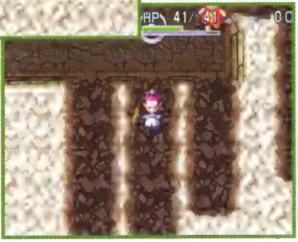
其の参 一本道のダンジョンをつくろう！

蟻の巣のごとく四方八方に掘り進んでいくのはオススメできない。なぜなら各部屋につながる通路が増えて交通の便が良くなってしまうと、それだけモンスターも動きやすくなってしまうからだ。よって各部屋には入口と出口だけの2つの通路をつくるだけで充分。こうすればモンスターの移動を制限できるし、泥棒をしたときも番犬がくるまでの時間を稼ぐことができる。

其の四）脱出経路を確保してから、泥棒を実行！

泥棒を決行する前に、あらかじめ階段までの脱出通路を掘って置くのがセオリーだ。お店と階段が近ければ番犬がたどり着くまでにトンズラできるだろう。お店から階段までの距離が長い場合は、「すばやさの種」や「鈍足の杖」を使うか、「大部屋の巻物」などを使用した泥棒に切り替えること。また、脱出経路の横にダミーの通路を掘って置けば、店主が間違えて進んでくれることもある。

➡お店と階段を通路で結んで、逃げるときに邪魔にならないように付近のモンスターを倒しておく。



➡さらに脱出経路の横にダミーの通路を用意。泥棒した後に店主が間違ってダミーの通路を進んでくれれば、時間稼ぎになる。

其の伍）大部屋にしてからの泥棒テクニック

店の品物を拾ってから「大部屋の巻物」を使うと、店主系が階段の上に立つ。店主や大店主ならば「ふきとばしの杖」で普通にどかせるし、店長であっても投げて使えば有効だ。また「ふきとばしの杖」がない時でも、その階にムーロン系がいれば、特殊能力のビームを店主系に当てさせるように誘導することによって、階段からどかすことができる。しかも店主系はムーロン系に反撃にいくので安心だ。

➡大部屋にした後、店主や店長は階段の上に立つ。店主なら簡単にどかせることができるのだが、店長だとそうもいかない。

⬅イエンロンやコドモ戦車などの放つ遠距離攻撃を当てさせることができれば、店主系は反撃に向かう。

其の六）番犬は「身がわりの杖」で追い払え！

泥棒に失敗して番犬に追いつかれれるとまずゲームオーバーだろう。だが、お店で「身がわりの杖」を入手しているなら、まだ逃げ切れる可能性は残されている。番犬を身がわりのアスカに変身させて、店主や盗賊番と戦わせる戦法だ。大抵は店主が番犬を倒してくれるので、再び階段までの逃走が可能になる。または、「場所替えの杖」で他のモンスターを盾にして逃れてもいいだろう。

⬅番犬に「身がわりの杖」を使えば店主たちと争うので、時間を稼げる。この隙に階段までダッシュ！

➡「場所替えの杖」を利用してほかのモンスターを盾にするのもいい。手持ちのアイテムで何ができるかいろいろ試してみよう。

入手アイテム一覧

拾＝フロア内に落ちているアイテム
モ＝モンスターを倒すと落とす限定品
店＝店で買えるアイテム

武器 全17種

なまえ	拾	モ	店
アイアンヘッドの頭		○	
ガマラのムチ			○
金の剣			○
剛剣マンジカブラ			○
根性の竹刀			○
車輪のやいば			○
成仏のカマ			○
つるはし			○
どうたぬき			○
ドラゴンキラー			○
ドレインバスター			○
必中の剣			○
1ツ目殺し			○
マリンスラッシャー			○
三日月刀			○
ミノタウロスの斧		○	
妖刀かまいたち			○

盾 全17種

なまえ	拾	モ	店
うろこの盾			○
ガマラの盾			○
皮の盾			○
金の盾			○
グランドカウンター			○
しあわせの盾			○
獣王の盾			○
重装の盾			○
地雷ナバリの盾			○
トドの盾			○
ドラゴンシールド			○
どんぶりの盾			○
バトルカウンター			○
風魔の盾			○
不動の盾			○
見切りの盾			○
やまびこの盾			○

腕輪 全11種

なまえ	拾	モ	店
遠投の腕輪			○
会心の腕輪			○
たかとびの腕輪			○
ちからの腕輪			○
とうぞくの腕輪			○
値切の腕輪	○		
パコレプキンの腕輪			○
百発百中の腕輪			○
まもりの腕輪			○
身代わりの腕輪	○		○
よくみえの腕輪	○		○

杖 全16種

なまえ	拾	モ	店
いかずちの杖			○
イカリの杖		○	
痛み分けの杖			○
一時しのぎの杖			○
かなしばりの杖			○
からぶりの杖			○
転ばぬ先の杖			○
鈍足の杖			○
トンネルの杖	○		○
ばくだんの杖			○
場所替えの杖			○
引きよせの杖			○
火ばしらの杖			○
封印の杖		○	○
ふきとばしの杖			○
身がわりの杖			○

壺 全8種

なまえ	拾	モ	店
回復の壺			○
換金の壺			○
合成の壺			○
弱化の壺			○
手封じの壺			○
変化の壺			○
保存の壺			○
やりすごしの壺			○

巻物 全15種

なまえ	拾	モ	店
あかりの巻物	○		○
いかずちの巻物			○
炎上の巻物			○
大部屋の巻物	○		○
おはらいの巻物			○
困った時の巻物			○
混乱の巻物			○
聖域の巻物			○
ゾワゾワの巻物			○
地の恵みの巻物			○
天の恵みの巻物			○
バクスイの巻物			○
メッキの巻物			○
モンスターハウスの巻物	○		○
落石の巻物			○

草 全13種

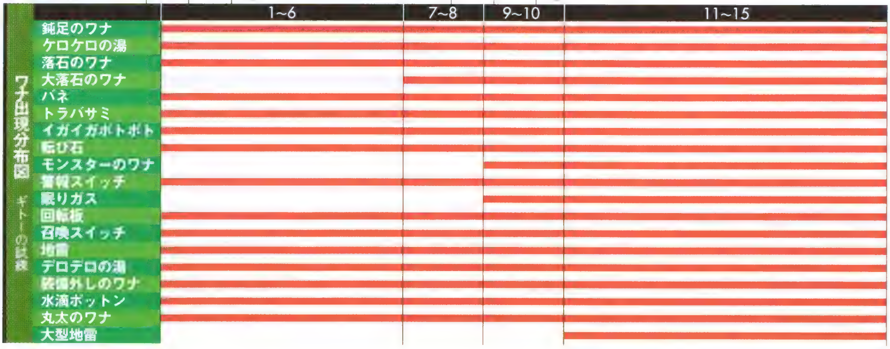
なまえ	拾	モ	店
胃拡張の種			○
命の草			○
弟切草	○		
しあわせ草		○	○
すばやさの種			○
ちからの種		○	○
天使の種			○
毒消し草			○
ドラゴン草			○
無敵草			○
めぐすり草	○		
薬草	○		
よくきき草			○

矢・弾 全5種

なまえ	拾	モ	店
会心の矢			○
かまいたちの矢			○
木の矢			○
銀の矢			○
鉄の矢			○

食料 全4種

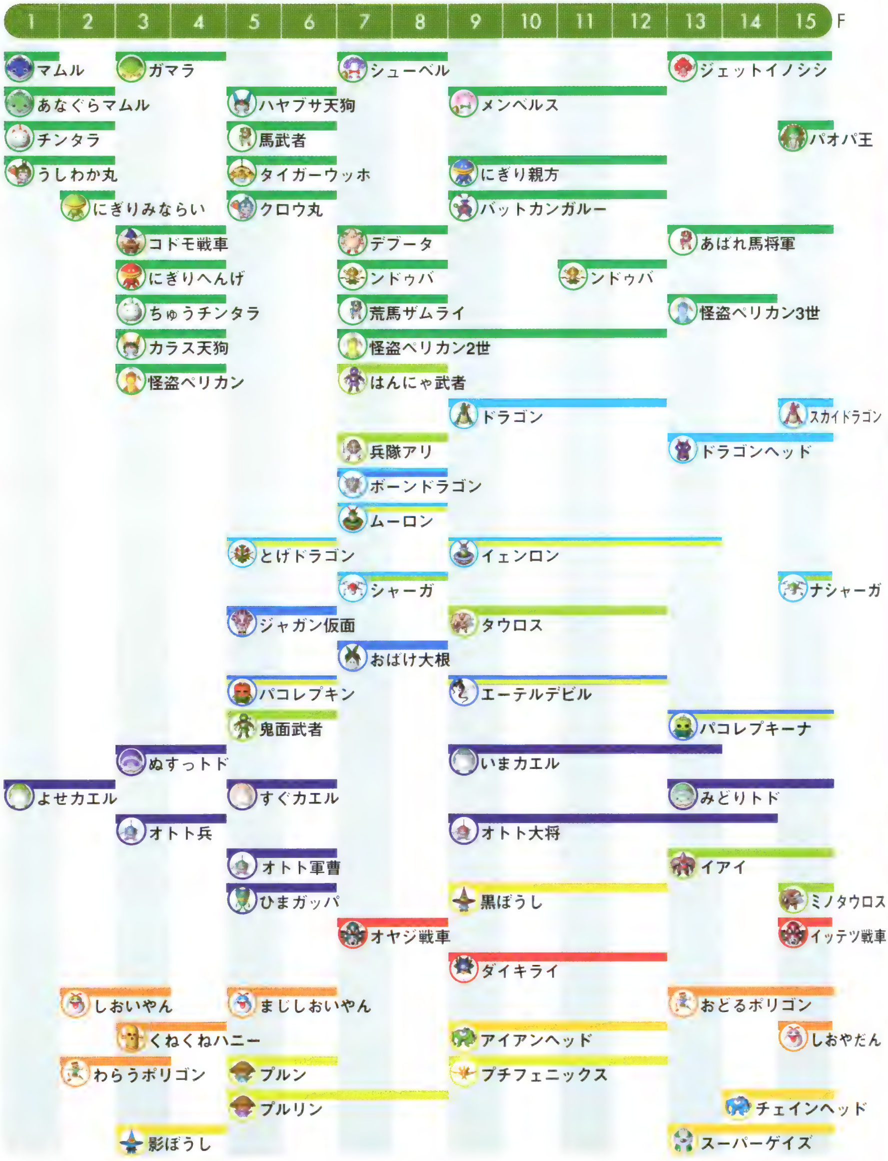
なまえ	拾	モ	店
大きなおにぎり			○
おにぎり			○
巨大なおにぎり			○
特製おにぎり			○



モンスター出現分布図

色分けの見方

- ●ドラゴンタイプ
- ●ゴーストタイプ
- ●水中タイプ
- ●爆弾タイプ
- ●ドレインタイプ
- ●一ツ目タイプ
- ●飛行タイプ
- ●カタナタイプ
- ●その他



クロンの試練

攻撃、防御、回復とさまざまな効果を持つ秘技を使えるクロンの試練。斎戒の間では八魔天のひとり、風使いのアクィラが待ち受ける。秘技を駆使して打ち倒せ！

DUNGEON DATA

階層数	持ち込めるアイテム	ギタンの持ち込み	店の出現	仲間
99	秘技書のみ	なし	あり	あり

アイテムの識別状況	武	盾	腕	杖	壺	巻	草	矢	食	秘	工	回
	×	×	●	●	●	−	●	●	●	●	−	−

●すべて識別　○一部識別
×すべて未識別　−未登場

●クロンの試練とは…

気力を消費することで発動させられる秘技で戦う、これがクロンの試練だ。草や巻物、杖がほとんど出現せず、装備の合成も不可能。さらにアイテムを持ち込むこともできない。攻撃、防御、回復などすべてを秘技に頼って進んでいくことになる。

➡多数の秘技を活用して、道を切り開いていくしかないのだ！

⬅装備の強化ができないため、モンスターとの戦闘はかなり辛い。

●クロンの試練・旅の流れ

クロンの試練

●1～2階はシャッフルダンジョン、3階以降はランダムダンジョンになっている。また、9階までは仲間がダンジョン内を徘徊していることがある。発見したら、話しかけて同行してもらおう。

七天京

●七天京では、かじ屋や道具屋などさまざまな施設を利用できる。ここから先はダンジョンのみなので、しっかり準備してから先に進もう。ちなみに、初めてこの町に訪れたときはラグーンと遭遇するイベントが発生する。

斎戒の間

●斎戒の間では、八魔天のアクィラとの戦闘が発生する。この部屋は「大部屋の巻物」「聖域の巻物」が一切無効となるので気を付けたい。また、秘技を使って壁や柱を破壊することもできない。

クロンの試練

●斎戒の間以降もクロンの試練は続く。装備が強化できないため、非常に厳しい戦いを強いられるだろう。見事に99階に到達すると「奇妙な巻物」が手に入る。そして、もうひとつ秘技に関する究極のお宝が…。

クロンの試練で唯一の休息地である七天京

道具屋では、必ず「引き上げの巻物」を購入しよう。これがないと、緊急時にダンジョンから脱出する手段がないぞ。余裕があれば「巨大なおにぎり」「身代わりの腕輪」も欲しい。

施設一覧

七天京				
	不思議な倉庫	○	宿屋	○
	風来銀行出張員	×	エレキ箱専門店	×
	かじ屋（剣）	○	八獣神の御神体	○
	かじ屋（盾）	○	歌詠みじいさん	○
	道具屋（行商人）	○	別ダンジョンへの入り口	○

EVENT

アクィラを倒したあとは…

アクィラを倒したあとに、ふたたびクロンの試練に挑戦すると99階まで行けるようになっている。また、斎戒の間では「気力の腕輪」が手に入る。これを装備すれば、ほかのダンジョンでも気力が溜まって秘技が使えるようになる。

⬅クロンの試練で99階を目指すなら「気力の腕輪」はとりあえず必要ない。

秘技書を読んで秘技を覚えよう

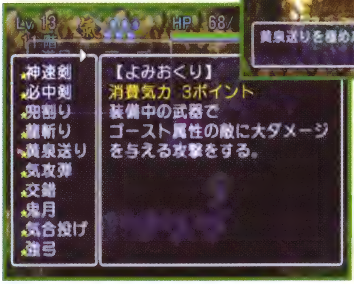
秘技は、秘技書を使うことで覚えられる。覚えた秘技は、発動に必要な気力が溜まっていればいつでも使用可能だ。気力はターンの経過のほか、アスカがダメージを受けることでも増加する。また、気力が満タンの状態で100ターン経過すると、気力ゲージが光り出す。これは気力万全状態で、秘技によってはこの状態でしか発動できないものもある。

⬅秘技書を読んで秘技を発動した場合は気力を消費しない。いつでも発動できるように、すでに覚えた秘技書も持ち歩こう。

➡アスカが受けるダメージが大きいほど気力が溜まりやすい。HPと気力ゲージには、常に気を配るようにしよう。

秘技を極めると絶対忘れない

➡根気よく同じ秘技を使い続ければ、極めることができる。ちゃんと気力を消費して、秘技を使うようにしたい。



⬅極めた秘技には★のマークが付く。これらの秘技は一度ダンジョンを出てしまっても、決して忘れることはない。

秘技を何回も使っていると、その秘技を極められる。通常は、ダンジョンを出てしまえば、覚えた秘技をすべて忘れてしまう。しかし、極めた秘技は忘れることはなく、つぎの冒険で最初から使用できるようになる。このとき注意したいのが、必ず気力を消費して秘技を使うこと。秘技書を使って同じ秘技を何回使っても、極めることはできない。

秘技を使い続けるとさらに強力な秘技を閃く

秘技を使うと、アスカの頭にビックリマークが出現することがある。これは、その秘技をより強力にした秘技を閃(ひらめ)いたという証拠。秘技の中には、このように閃(ひらめ)きからしか覚えられないものも存在する。極めた秘技でも、使い続けて上位秘技を修得しよう。上位秘技が存在するものに関しては、P150からの秘技一覧を参考にしてほしい。

⬅上位秘技は消費する気力も大きいが、便利なものばかり揃っている。99階を目指すならぜひ修得しておきたい。

➡上位秘技を閃くときも、気力を消費して秘技を使わないとダメ。秘技書を使っているときは、新しい秘技は閃かない。

階層別必勝法

アイテムを持ち込めないクロンの試練は、序盤の行動が大事。アイテムはすべて回収し、レベルを上げてじっくり進んでいこう。秘技を出し惜しみせずに使うことも重要だ。

第一階層 1F → 4F

アイテムをすべて回収 秘技は可能な限り使っていく！

この階層では、それほど強いモンスターは出現しない。しっかり経験値を稼いで、アスカのレベルを上げていこう。秘技書を拾ったら、すぐに読んで覚えてしまってOK。そして、気力が溜まったらドンドン使って極めていくように。ただ、「大崩落」と「轟天雷」の秘技書は、モンスターハウスに遭遇するまで使わないで持ち歩こう。

出現モンスター ●詳しくはP158へ…

●マムル●あなぐらマムル●にぎりみならい●ガマラ●ボウヤー●チンタラ●カラス天狗●しおいやん●うしわか丸●よせカエル

⬅階層数＋２のレベル数を目標に経験値を稼ごう。

➡どんな秘技でも、気力が溜まったら使っていく!

第二階層 5F → 8F

ゲイズ、にぎりへんげがキツイ 高速移動は控えて慎重に移動！

５階からは催眠術を使うゲイズが登場。操られて、せっかく拾ったアイテムを回復の壺に入れる、なんて悲惨な目にも遭いかねない。秘技や矢などを使い、なるべく遠距離攻撃で倒そう。「目激」を覚えているなら、これで倒していく。６階から登場するにぎりへんげも厄介な特技を持つ。先制攻撃されないように、高速移動は控えるようにしたい。

出現モンスター ●詳しくはP158へ…

●ガマラ●ゲイズ●ぬすっトド●ボウヤー●コドモ戦車●にぎりへんげ●わらうポリゴン●ちゅうチンタラ●カラス天狗●ロケットイノシシ●オトト兵●プルン●影ぼうし

⬅ゲイズとにぎりへんげだけは接近戦を避けたい。

➡おにぎりに余裕があればぬすっトドでアイテム稼ぎ。

第三階層 9F → 12F

ぼうれい武者を放っておくと あとあとピンチを招く……

おばけ大根やノロージョなどイヤな特技を持つモンスターが増えてくる。なかでも厄介なのは、鬼面武者を倒したあとに出現するぼうれい武者。アスカがそれほど強くない時点でレベルアップしたモンスターと戦うのは辛い。「黄泉送り」があれば、迷わず使って倒していこう。ないときも通路を塞いで、倒すように努力したい。

出現モンスター ●詳しくはP158へ…

●パコレプキン●コドモ戦車●おばけ大根●鬼面武者●ノロージョ●まわるポリゴン●ハヤブサ天狗●ロケットイノシシ●ひまガッパ●馬武者●タイガーウッホ●まじしおいやん●オトト軍曹など

⬅通路を塞ぐ、矢を撃つなどでなんとか倒したい！

➡ロケットイノシシは壁を背にして戦えば安心だ。

金縛りでピンチに！
パ王は先制攻撃で対処せよ

13階から盾を弾くケンゴウが登場。もし、弾かれた盾がモンスターに当たったり、水中に落ちて消滅してしまうと、このあとの冒険がかなり辛くなる。「必着の腕輪」があるなら、通路を進むときに必ず装備しておこう。15階からはパ王の「かなしばりの杖」を使った魔法に要注意。部屋でほかのモンスターと交戦中に金縛りにあうと、一方的に攻撃される。なるべくモンスターを通路に誘い込んで戦うようにしたい。ほかに、はんにゃ武者を倒したあとのぼうれい武者が曲者。「黄泉送り」でちゃんと倒しておくように。

また、13～14階はオヤジ戦車をイッテツ戦車にレベルアップさせて倒し、経験値を稼いでおきたい。「爆弾無効」を使って大砲を無効化してしまえば、イッテツ戦車も恐れる必要はなくなる。

出現モンスター ●詳しくはP158へ…

●ガマグッチ●シューベル●デブータ●ドラゴン●オヤジ戦車●めまわし大根●キグニ族●はんにゃ武者●とおせんりゅう●兵隊アリ●ミドロ●荒馬ザムライ●パ王●ケンゴウ●シャーガなど

⬅「必着の腕輪」がなければ、通路は矢を撃ちながら慎重に進んでいくように！

➡パ王とアスカの間にモンスターがいれば、モンスターを金縛りにできる。

BOSS VERSUS BOSS 対決

第四階層 斎戒の間

風使いのアクィラとの接近戦はほぼ不可能!?

アクィラは、次々につむじかぜをつくり出して攻撃してくる。このつむじかぜに触れると、壁まで吹き飛ばされてしまうため、アクィラに接近するのは難しい。つむじかぜは防御力が高く、ほとんどの攻撃で1しかダメージを与えられない。そのうえ、投げたアイテムを跳ね返すという特性も持っている。アクィラに隣接しても蹴りで吹き飛ばされるため、直接攻撃はほぼ不可能だ。

⬅つむじかぜは突風攻撃をしてくると消えてしまう。

➡アクィラとアスカの間につむじかぜがいないときに攻撃だ！

BOSS DATA HPはそれほど高くなく、攻撃力も低い。遠距離攻撃できる手段があれば、それほど恐れる相手ではないだろう。

HP	100
攻撃力	20
防御力	5
EXP	3000
速度	通常
移動	歩行
系統	その他

POINT 遠距離攻撃できる秘技を使って戦おう

つむじかぜとアクィラの蹴りのおかげで、接近戦は困難を極める。ここは矢や「大砲の弾」を使って攻撃しよう。アクィラとアスカとの間につむじ風がないときが攻撃のチャンス。「強弓」や「強肩」を使い、アクィラにダメージを与えよう。もしヘイジがいるなら、ヘイジに向かって矢や「大砲の弾」を投げてもOK。ただし、つむじかぜがないときに投げるように。つむじかぜが大量に出現したら「大崩落」を使うのもいい。これならつむじかぜを一網打尽にできる。

第六 階層 17F → 24F

出現モンスター ●詳しくはP158へ…

●ミドロ●くねくねハニー●ダイキライ●ジェットイノシシ●スーパーゲイズ●あばれ馬将軍●パ王●バットカンガルー●しおやだん●イアイ●シャーガ●オトト大将●プチフェニックス　ほか

イアイのはじき飛ばしで 大事な装備品を失わないように

20階からアスカをおにぎりにしてしまうにぎり親方が登場。慎重に行動して、接近戦はなるべく避けていくように。1対1のときにおにぎりにされたら、無理に攻撃せずに逃げたほうがいい。モンスターに囲まれているときは、通路に逃げ込もう。ほかには、22階から登場するイアイに要注意。イアイが出現する階層で通路を進むときは、「必着の腕輪」を常に装備するように心がけよう。腕輪を装備していても高速移動は控えめに！

⬅囲まれておにぎりにされたら絶体絶命。こうなることだけは避けるように！

➡スーパーゲイズもかなり厄介。「目激」を使って一撃で倒していこう。

第七 階層 25F → 40F

出現モンスター ●詳しくはP158へ…

●ミノタウロス●デブーチョ●スカイドラゴン●イッテツ戦車●ファントムデビル●タイガーウホホ●ナシャーガ●ノロージョの姉●ゲドロ●パオパ王●エビルカンガルー　ほか

「爆弾無効」を使って イッテツ戦車を味方にしよう

この階層辺りからモンスターの攻撃で、一撃30ダメージ以上を受けるので戦闘が辛くなってくる。弱点のあるモンスターには、その弱点をつく秘技を多用し、攻撃を受けるのを避けるように。弱点のないモンスターは、「神速剣」や「合歓掌」などで対処していこう。この階層では、倍速で大砲を撃つイッテツ戦車が登場する。「爆弾無効」を使って、砲撃を無効化しよう。デブーチョもキツイので「身かわし」を使って投石を無効化したい。

⬅イッテツ戦車は「爆弾無効」を使えば怖くない。むしろ味方としても使える。

➡エビルカンガルーは発見次第、倒すように。倍速状態にされると厄介だ。

第八 階層 41F → 60F

出現モンスター ●詳しくはP159へ…

●スカイドラゴン●アイアントド●洞窟マムル●にぎりもとじめ●ノロージョの母●オドロ●イヌワシ天狗●エレーキライ●たまらんガッパ●デビルカンガルー●プルンプリン　ほか

恐怖のにぎりもとじめ出現 とにかく長居は無用の階層

41階からにぎりもとじめが登場。コイツだけならそれほど怖くないが、デビルカンガルーと組まれると最悪。アスカをおにぎりにした上に、大事なアイテムをドンドンおにぎりにされてしまう。オオイカリ状態で出会ったら、おにぎりを投げて倒すように。ほかのモンスターもオオイカリ状態になると、攻撃力が上がってかなり危険。デビルカンガルーの出現する40～50階は無理に探索せず、階段を見つけしだい降りたほうが賢明だろう。

⬅この階層で最強最悪なデビルカンガルー。見つけしだい倒すように！

➡大事なアイテムが次々におにぎりに…。通路でバッタリ会う危険は防げない。

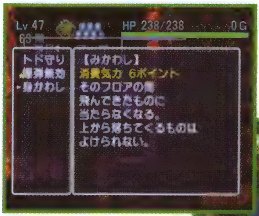
第九階層 61F → 70F

デビルカンガルーの恐怖再来 画面外からの投石注意！

61階からはふたたびデビルカンガルーが登場する。ここでキツイのはデブートンの投石。オオイカリ状態のデブートンに、画面外から延々と投石を食らうはめになる。たまらんガッパのギタン投げを防ぐためにも「身かわし」は必須だ。また、66階から出現するドドロもオオイカリ状態になると、かなり危険。武器や盾をアッという間に弱くされてしまう。出会ったら「吸散」で一撃で倒すように。通常攻撃で分裂されると、さらに厄介になる。

出現モンスター ●詳しくはP160へ…

●デブートン●ハイパーゲイズ●ミラージュデビル●ノロージョの母●将軍アリ●ドドロ●ソニックイノシシ●たまらんガッパ●デビルカンガルー●タイガーウホーン●しおかんぺんなど



⬅61〜75Fは、階段を降りてすぐに「身かわし」を使い、投石を無効化する。

➡プルンプリンを見つけたら必ず倒すこと。「復活の草」を落とすことがある。

第十階層 71F → 85F

イヤな特技のオンパレード 油断して盾を弾かれないように

デビルカンガルーがいなくなって一安心だが、デブートン、ハイパーゲイズ、ドドロに加えて、シハンやパオパ王ーンとイヤなモンスターが目白押しだ。通路を進むときは、矢を撃ちながら慎重に進もう。ここまで来たら、階段を見つけしだい降りる、という逃げの戦法を取っていくこと。モンスターの一撃のダメージがかなり高いので、戦闘はなるべく避けたい。HPが半分以下になったら、迷わず「身代わりの腕輪」を装備しよう。

出現モンスター ●詳しくはP160へ…

●デブートン●ハイパーゲイズ●ベルトーベン●メガタウロス●シハン●パオパ王ーン●パコレプキング●ミラージュデビル●アストラルデビル●ねむり大根●ギガヘッド●シンロンなど

⬅ミラージュデビル、アストラルデビルが出るので、なるべく「活目」を使おう。

➡76〜90階はねむり大根が出るので、「不眠」が欠かせない。

第十一階層 86F → 99F

いよいよ99階が目前 階段まで急いで逃げろ！

ここまで来たらあとは99階目指して、階段をひたすら降りていくだけだ。86階からはついに最強最悪のモンスター、アークドラゴンが登場。ここからは階段を降りるたびに「心頭滅却」を使い、ホーミングする炎を無効化するように。また、乱れ馬王の銀の矢もキツイので「身かわし」も併用したいところ。シハン、ラシャーガ、ギガヘッドなど単純に攻撃力が高いモンスターも多いので秘技、アイテムを惜しまず使っていこう。

出現モンスター ●詳しくはP161へ…

●アークドラゴン●ハイパーゲイズ●メガタウロス●パコレプキング●アストラルデビル●ねむり大根●うたうポリゴン●乱れ馬王●タイガーウホーン●シハン●ラシャーガ●ガルムドラゴンなど

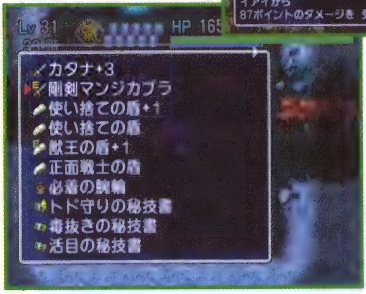
⬅「心頭滅却」さえあればアークドラゴンも怖くない。「龍斬り」で蹴散らそう。

➡ここまで来てシハンに盾を弾かれるとキツイ。「必着の腕輪」は必須だ！

其の壱　武器、盾は何を使うべきか？

合成のできないクロンの試練では、盾を上手に使い分けないと生き残るのは難しい。序盤は「鉄甲の盾」や「獣王の盾」を装備していれば問題ない。中盤以降は、移動時のみ上記の盾、モンスターと1対1で戦うときは「正面戦士の盾」、複数のモンスターと戦うときは「使い捨ての盾」を装備する。前半はなるべく多くの「使い捨ての盾」を集めるように心がけて、後半に備えておこう。

➡「正面戦士の盾」は単独戦専用の盾。絶対に移動時に装備しないように。横から不意に攻撃されると大ダメージを受ける！



⬅武器は「剛剣マンジカブラ」が理想。最低でも「ドラゴンキラー」か「どうたぬき」は欲しいところだ。

其の弐　秘技を組み合わせて効果倍増だ！

単独で使いにくい秘技も組み合わせ次第で絶大な効果を発揮する。その筆頭が「雷神剣」。通常では、モンスターだけでなくアスカもダメージを受けてしまう諸刃の剣だが、「雷無効」を事前に使用すればノーダメージ。また、「乱舞」はさまざまな攻撃系秘技と組み合わせるといい。すべての攻撃系秘技が2倍の威力になるぞ。ほかにも、効果的な秘技の組み合わせはある。いろいろと試してみよう。

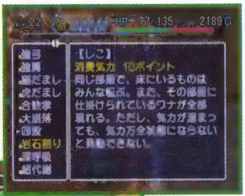
⬅「雷無効」「乱舞」「雷神剣」はモンスターが密集しているモンスターハウスで絶大な効果を発揮する！

➡通路でモンスターに挟まれたら「猫だまし」か「合歓掌」。そのあと「交錯」で動けないモンスターと場所を入れ替えてピンチ脱出。

其の参　秘技とワナを使ってアイテムを稼ごう

秘技はワナと組み合わせることで、アイテム稼ぎにも使える。ワナを利用するには「気合投げ」か「軟投」を使えばOK。モンスターを転び石に掛ければ、高確率でアイテムを落としてくれる。デロデロの湯があれば、おにぎりを稼ぐチャンス。モンスターをワナに掛けて「まずそうなおにぎり」に変化させよう。そのあと「爆弾無効」を使って地雷を踏めば「焼きおにぎり」の出来上がりだ。

➡モンスターハウスで「四股」を使うのもいい。ただし、ちゃんと全滅させられるように「大崩落」などの秘技書も用意しておくこと。



⬅矢を補給したければ「身かわし」の出番。あとは矢のワナを壊れるまで、踏み続けるだけだ！

其の四　ワナやモンスターで秘技をラクに極める

気力は地雷や大落石のワナを踏んでダメージを受けても増える。幸い、クロンの試練では「回復の壺」が持ちきれないほど出現する。余りそうになったら、わざとワナを踏んで気力を増やし、秘技を使って極めていこう。秘技はモンスターに当てなくても問題ない。減少したHPは「回復の壺」を使えばOK。イッテツ戦車など受けるダメージ量が一定のモンスターでも同じように利用できる。

➡モンスターハウスでは「回復の壺」が余りがち。どんどんワナを踏んで秘技を使っていこう。

➡イッテツ戦車を利用すれば「深呼吸」「超代謝」をラクに極められる。砲撃で気力を溜めて秘技を使う、これを繰り返すだけだ。

其の伍　秘技を使うドロボウはやめたほうが無難？

クロンの試練は、杖や巻物がほとんど出現せず、秘技を使ってドロボウをするしかない。ドロボウに使う秘技は「岩石掘り」や「岩石崩し」。これで、階段のある部屋への近道を掘っていき、ドロボウしよう。ただ、いらない武器、防具を売ってギタンを稼げば、ドロボウするほどギタンに困ることはあまりない。「値切」もあるので、命の危険を冒してまでドロボウをする必要はないといえる。

➡階段のある部屋までの逃げ道を掘っておき、商品を拾う。そのあとは逃げ道から急いで階段へ向かおう。「瞬足」を使うといい。

⬅それほど高価なものは売られていないので、よほどギタンに困らない限りはドロボウしなくていいかも？

其の六　モンスターハウスは秘技を駆使して対処！

とにかくキツイのが大部屋モンスターハウス。序盤は「大崩落」「轟天雷」でラクに対処できる。中盤以降は無理せずに階段へ逃げたほうが無難。「瞬足」「鬼月」「体当」などモンスターよりすばやく移動できる秘技を使って階段へ向かおう。「春眠香」を使えるなら、迷わず使って逃げること。小部屋タイプは、通路へ逃げて1体ずつ倒していこう。「結界」「無敵」があれば、それを使うのもいい。

⬅中盤以降の大部屋は絶体絶命のピンチ。あらゆる手段を考察して、階段へ逃げることだけに専念しよう。

➡小部屋タイプは、入る前になるべく気付きたいところ。そうすれば、矢や「大砲の弾」を使って通路から1体ずつ倒していける。

秘技リスト

76種

アスカが覚えられる76種類の秘技を紹介。上位秘技は拾うことができず、下位技を使っているうちに「ひらめき」、覚えるしかない。それぞれの秘技の効果と成長過程をしっかり覚えてることが大切。さらにもう一つ隠された秘技も…。

表の見方

1. 秘技の名称
2. その秘技を使用したときに消費する気力の数
3. その秘技を使用したときに覚えることのある秘技
4. 秘技の効果

会①剣

気力	上位秘技
②	③

会心の一撃を放つ技。ただし、通常の攻撃より命中率が低く外れやすいというデメリ④もあるので注意。確実にモンスターを倒したい場面では、使わない方が無難だ。

上位技を覚える秘技

気攻弾	▶気攻裂波	▶貫通裂波	合歓掌	▶春眠香		結界	▶無敵	
岩石割り	▶岩石崩し		発火	▶鬼火	▶火神	雷神剣	▶轟天雷	
四方剣	▶八方剣		銭投げ	▶小判投げ	▶大判投げ	トド守り	▶懐盗	
交錯	▶裏当て身	▶通背剣	深呼吸	▶超代謝		気合投げ	▶八方投げ	
鬼月	▶体当		身かわし	▶跳返		強肩	▶遠投	
猫だまし	▶虎だまし		見切り	▶受け返し		呪詛	▶呪縛	

会心剣

気力	上位秘技
4	—

会心の一撃を放つ技。ただし、通常の攻撃より命中率が低く外れやすいというデメリットもあるので注意。確実にモンスターを倒したい場面では、使わない方が無難だ。

必殺剣

気力	上位秘技
8	—

必殺の一撃を放ち、1000ポイントものダメージを与える技。といっても、外れる確率の方が高いため、過信は禁物。一か八かのバクチ技だ。

神速剣

気力	上位秘技
4	—

1ターンに2回連続攻撃を放つ。とくに弱点のないモンスターには、これで攻撃するのが一番確実だ。

四方剣

気力	上位秘技
4	八方剣

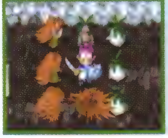
1ターンで、アスカの前後左右に攻撃を放つ技。モンスターハウスや召喚のスイッチを踏んでしまったときに使うといいだろう。

必中剣

気力	上位秘技
1	—

絶対に当たる攻撃を放つ。さらに壁中や水中にいるモンスターにも攻撃が当たる。パコレプキン系やオトト兵系と戦うときは重宝するだろう。

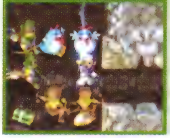
八方剣



気力	上位秘技
6	—

四方剣の強化版でアスカの周り八方向すべてを攻撃する。モンスターに囲まれたときに、頼りになるだろう。

雷神剣



気力	上位秘技
3	轟天雷

剣に雷を宿して攻撃を放つ技。雷は伝導するため、隣接しているすべてのモンスターにダメージを与えられる。アスカ自身もダメージを受けるので注意。「雷無効」と併用しよう。

轟天雷

気力	上位秘技
5	—

同じ部屋にいるモンスターすべてに雷を落として、ダメージを与える。モンスターハウスで大活躍してくれる秘技だ。

居合斬り

気力	上位秘技
10	—

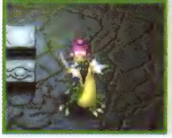
正面のモンスターの武器をはじき飛ばす。ダメージは一切与えられない。強力な武器を手に入れたいときに使っていこう。ただ、気力をすべて消費してしまうのが難点だ。

兜割り

気力	上位秘技
2	—

攻撃を放ちつつ、相手の防御力を下げてしまう技。ボス戦のような長期戦になる場合に使っていこう。

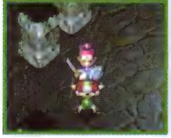
龍斬り



気力	上位秘技
3	—

ドラゴン属性のモンスターに大ダメージを与える。ドラゴン系は非常に強力なので、多用することになるだろう。

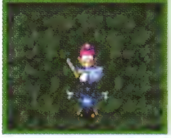
黄泉送り



気力	上位秘技
3	—

ゴースト属性のモンスターに大ダメージを与える。「成仏のカマ」以外では、1ずつしかダメージを与えられないぼうれい武者もカンタンに倒せる。

爆斬剣



気力	上位秘技
3	—

ばくだん属性のモンスターに大ダメージを与える。厄介なイッテツ戦車や自爆するダイキライ系と戦うときに重宝する。

目激

気力	上位秘技
3	—

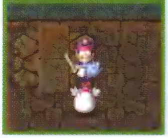
1ツ目系のモンスターに大ダメージを与える。ゲイズ系と戦うときには、常にこれを使用して催眠術をかけられないようにしたい。

水妖斬

気力	上位秘技
3	—

水中属性のモンスターに大ダメージを与える。水中も攻撃できるので、逃げるオトト兵系には「必中剣」か、この秘技を使っていこう。

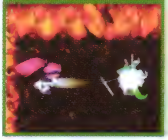
吸散



気力	上位秘技
3	—

ドレイン属性のモンスターに大ダメージを与える。ミドロ系やしおいやん系などイヤな特技を持つモンスターには、この技で対抗しよう。

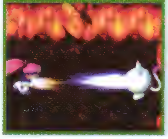
気攻弾



気力	上位秘技
3	気攻裂波

射程10マスの気合い弾を発射して、20ダメージを与える。投げたものを跳ね返す、うしわか丸系にも通用する。モンスターのHPが低い序盤では、頼りになる技だ。

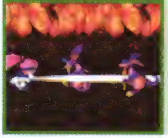
気攻裂波



気力	上位秘技
5	貫通裂波

「気攻弾」の強化版で、射程20マスの気合い弾を放つ。ダメージも30にアップしている。

貫通裂波



気力	上位秘技
8	—

「気攻裂波」をさらに強化した技。射程は無限になり、壁やモンスターなどすべてを貫通する気合い弾を放つ。ダメージは50。モンスターが同一直線上に並んだときに使おう。

交錯

気力	上位秘技
1	裏当て身

正面にいるモンスターや仲間と場所を入れ替える。モンスターの場合はそのターンで攻撃してくるので注意。

裏当て身

気力	上位秘技
3	通背剣

「交錯」の強化版。正面のモンスターと場所を入れ替えたあと、背後から攻撃する。仲間や店主に使っても、攻撃してしまう。

通背剣

気力	上位秘技
4	—

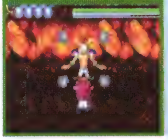
「裏当て身」の強化版。攻撃しながらモンスターの背後へと抜けていく。並んでいるモンスターなら何体でも攻撃できるぞ。最後尾が空いていないと技が発動しないので注意。

鬼月

気力	上位秘技
2	体当

離れた場所にいるモンスターに一気に間合いを詰めて攻撃する。最大4マスまで移動可能。ただし、堀を飛び越えて攻撃することはできない。

体当



気力	上位秘技
5	—

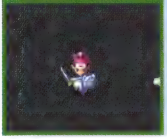
「鬼月」の強化版。体当たりで直進して、モンスターを掴んでから10マス先まで進んでダメージを与える。途中に壁など障害物があった場合は、そこで止まる。

気合投げ

気力	上位秘技
3	八方投げ

正面のモンスターを掴んで、近くのワナやモンスターに向かって投げる。近くに何もなければ、その場に落とすだけ。ワナがあるのを確認してから使ったほうがいいだろう。

八方投げ



気力	上位秘技
6	—

「気合投げ」の強化版で、アスカに隣接しているモンスターすべてをふきとばす。大部屋モンスターハウスなどで囲まれたら使うといいだろう。

強弓

気力	上位秘技
1	—

通常の2倍の力で矢を撃つ。使用時は、アイテム欄から撃つ矢を選択する。壺の中や足元にある矢は選択できない。

軟投

気力	上位秘技
3	—

アイテムをモンスターの足元に向かって投げて落とす。足元にワナがあれば、起動してモンスターがワナにかかる。うまくワナの上にモンスターを誘導してから使おう。

強肩

気力	上位秘技
1	遠投

アイテムを通常の2倍の距離、20マス先まで投げる。投げるアイテムはアイテム欄から選択。足元や壺の中のアイテムは選べない。

遠投

気力	上位秘技
3	—

「強肩」の強化版。「遠投の腕輪」を装備したときと同じく、アイテムを投げると壁やモンスターを貫通する。投げるアイテムはアイテム欄から選択。足元、壺の中は選択できない。

銭投げ

気力	上位秘技
6	小判投げ

200ギタンを投げる。モンスターに当てると、20ダメージを与えることができる。

小判投げ

気力	上位秘技
8	大判投げ

「銭投げ」の強化版で500ギタンを投げる。モンスターに当てると、50ダメージを与えることができる。

大判投げ

気力	上位秘技
10	—

「銭投げ」の最終形で、1000ギタンを投げる。モンスターに当てれば、100ダメージを与えることができる。

猫だまし

気力	上位秘技
2	虎だまし

正面の相手を金縛りにする。効果が2ターンしかないので、その間に回復するか、逃げるかを決めよう。

虎だまし

気力	上位秘技
7	—

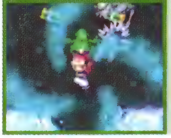
「猫だまし」の強化版。アスカの周り八方向にいる相手をすべて金縛りにする。効果は50ターンだ。

合歓掌

気力	上位秘技
5	春眠香

正面の相手を眠らせる。効果は5ターン。眠りから覚めた相手は、倍速状態にはならない。

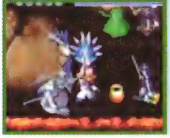
春眠香



気力	上位秘技
10	—

「合歓掌」の強化版。同じ部屋にいるモンスター、仲間をすべて眠らせる。効果は15ターン。眠りから覚めると倍速で移動するようになる。

大崩落



気力	上位秘技
6	—

同じ部屋にいるモンスターすべてに岩石を落として、ダメージを与える。ダメージは轟天雷より多い。

四股

気力	上位秘技
10	—

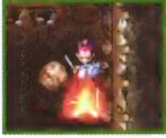
四股を踏んで、同じ部屋にいるモンスターを転ばせる。さらに隠れているワナもすべて出現。気力が10溜まっても、気力万全状態にならないと発動できない。

発火

気力	上位秘技
3	鬼火

正面に落ちているアイテムに火を点けて燃やし、火柱をつくる。ただし、床が水たまりだった場合はアイテムは燃えない。

鬼火



気力	上位秘技
6	火神

「発火」の強化版。正面に火柱を発生させる。ただし、床が水たまりの場合は火がつかない。

火神

気力	上位秘技
8	—

「鬼火」の強化版。炎を5マス先まで飛ばし、当たったところで5マス横に燃え広がって火柱が立つ。

水浸

気力	上位秘技
5	—

アスカのいる階を水浸しにしてしまう。何回も重ねて、使用することもできる。

高飛び

気力	上位秘技
5	—

同じ階のどこかの部屋へワープする。ピンチのときは、この秘技で緊急回避しよう。

水蜘蛛

気力	上位秘技
5	—

30ターンの間、水の上を歩けるようになる。効果が切れたときに近くに陸地があれば、そこにジャンプする。陸地がない場合は、どこかの部屋へワープする。

罠外し

気力	上位秘技
3	—

正面のワナを壊す。ワナが見えてなくても正面で使用すれば壊すことができる。

岩石割り

気力	上位秘技
1	岩石崩し

正面の壁や柱を1マス壊す。壊れない壁や壁のない場所では、発動しない。

岩石崩し

気力	上位秘技
5	—

「岩石割り」の強化版。正面の壁にトンネルを掘る。壊れない壁や壁のない場所では、発動しない。

値切

気力	上位秘技
10	—

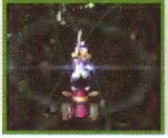
買い物のときに最初に提示された値段を断ると、半額に値切ることができる。１階層につき１回のみ有効。気力が10溜まっていても、気力万全状態にならないと使えない。

深呼吸

気力	上位秘技
5	超代謝

最大HPの約半分の量を回復する。あらゆる場面で活躍してくれる秘技だけに、早めに極めておきたい。

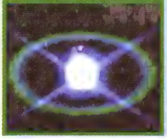
超代謝



気力	上位秘技
9	—

深呼吸の強化版。HPを満タンまで回復する。「深呼吸」をこまめに使って、覚えておきたい秘技だ。

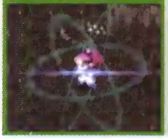
毒抜き



気力	上位秘技
5	—

毒矢やしおいやんに下げられたちからを回復する。まじしおいやんなどにちからの最大値を下げられた場合は、回復できない。

復帰



気力	上位秘技
4	—

混乱、目潰し、鈍足、HP自然減少といったステータス異常を治す。ジャガン仮面系の死の呪いは解除できない。

解呪

気力	上位秘技
10	—

アイテムの呪いを解除する。ジャガン仮面系の死の呪いも、この秘技で解除できる。

霞飯

気力	上位秘技
6	—

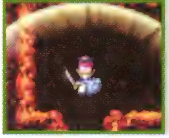
満腹度が30%回復する。おにぎりがないときは、この秘技で満腹度を回復させていこう。

一気食い

気力	上位秘技
3	—

食料、草をアイテム欄から選択して、１ターンで一気に食べる。順番はLトリガーで選択可能。壺の中、足下にあるアイテムは選べない。

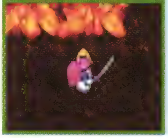
活目



気力	上位秘技
10	—

ワナやエーテルデビル系など見えないものが見えるようになる。階のはじめにはなるべく使っていきたい秘技だ。

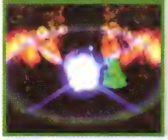
識別



気力	上位秘技
10	—

アイテムを識別する。ただし、気力が10溜まっていても、気力万全状態にならないと発動できない。

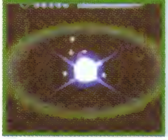
乱舞



気力	上位秘技
4	—

10ターンの間、攻撃力が２倍、防御力が０になる。ほかの攻撃系秘技と組み合わせて使うといいだろう。

瞬足



気力	上位秘技
9	—

10ターンの間、倍速で行動できるようになる。モンスターハウスで逃げるときなどに便利な秘技だ。

トド守り

気力	上位秘技
6	懐盗

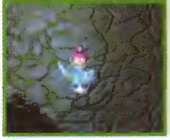
100ターンの間、アイテムやギタンを盗まれなくなる。ぬすっトド系やガマラ系が出現する階で使おう。

懐盗

気力	上位秘技
7	—

正面のモンスターからアイテムを盗む。モンスター１体につき、ひとつしかアイテムを盗めないので注意。

不眠



気力	上位秘技
6	―

その階にいる間は眠らなくなる。ねむり大根が出現する階では、この秘技が必須だ。

心頭滅却

気力	上位秘技
6	―

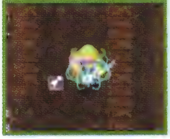
その階にいる間は炎のダメージを受けなくなる。ドラゴン系が出現するフロアでは、大活躍してくれる。

爆弾無効

気力	上位秘技
2	―

その階にいる間は、爆弾によるダメージを受けなくなる。オヤジ戦車系が出現するフロアで重宝する。また、地雷や大型地雷のダメージも受けないぞ。

雷無効



気力	上位秘技
2	―

その階にいる間は、雷のダメージを受けなくなる。プルン系が出現する階では、使っておいたほうがいいだろう。

身かわし

気力	上位秘技
6	跳返

その階層にいる間は、飛んできたものに当たらなくなる。ただ、上から落ちてくるものは避けられない。ひまガッパ系の出現する階では必須の秘技だ。

呪詛

気力	上位秘技
2	呪縛

正面の敵に、ジャガン仮面などと同じような死の呪いをかける。かかった相手には15ターン後に死神が降りてきて、魂を抜かれて倒れる。

呪縛

気力	上位秘技
5	―

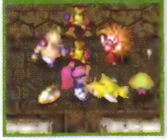
自分の周り8マスにいる敵にジャガン仮面などと同じような死の呪いをかける、呪詛の上位秘技。かかった相手には10ターン後に死神が降りてきて、魂を抜かれて倒れる。

跳返

気力	上位秘技
8	―

10ターンの間、飛んできたものを跳ね返せるようになる。ただし、上から落ちてくるものは跳ね返せない。

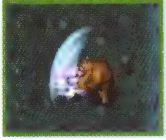
見切り



気力	上位秘技
3	受け返し

10ターンの間、モンスターの攻撃をかわしやすくなる。ただし、特技はかわせない。モンスターハウスの入口で使うといいだろう。

受け返し



気力	上位秘技
4	―

受けた攻撃をそのまま相手に跳ね返す。効果があるのは、この秘技を使ったターンのみ。また、返せるのは直接攻撃だけ。遠距離攻撃や特技は返せないので気を付けよう。

結界

気力	上位秘技
10	無敵

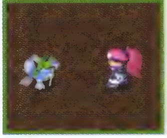
10ターンの間、足下のマスがモンスターから攻撃されない聖域状態になる。モンスターハウスの入口で使いたい秘技だ。

無敵

気力	上位秘技
10	―

「結界」の強化版。10ターンの間、アスカが無敵状態になりダメージを一切受けなくなる。ただし、しおいやん系やミドロ系などの特技は受けてしまうので注意したい。

暇投げ



気力	上位秘技
4	―

近くの敵に、ひまガッパと同じような感じでアイテムを投げつける。投げることのできるアイテムはアイテム欄からのみ選択でき、壺の中や足元からは選べない。

目潰

気力	上位秘技
8	―

同じ部屋にいる、自分以外全員を20ターンの間目つぶし状態にできる。ピンチの時などは重宝するが、仲間NPCにもかかってしまうので使い所に注意しよう。

入手アイテム一覧

武器	全21種		
なまえ	拾	モ	店
アイアンヘッドの頭		○	
カタナ	○		
金の剣	○		
剛剣マンジカブラ	○		
根性の竹刀	○		
こんぼう	○		
車輪のやいば	○		
成仏のカマ			○
使い捨ての剣	○		
鉄扇	○		
どうたぬき	○		
ドラゴンキラー			○
ドレインバスター			○
長巻	○		
背水の剣	○		
1ツ目殺し			○
マリンスラッシャー			○
三日月刀			○
ミノタウロスの斧		○	
モーニングスター	○		
ヤリ	○		

盾	全20種		
なまえ	拾	モ	店
うろこの盾			○
皮の盾	○		
金の盾	○		
しあわせの盾			○
獣王の盾	○		
重装の盾	○		
正面戦士の盾	○		
地雷ナバリの盾			○
青銅甲の盾	○		
使い捨ての盾	○		
鉄甲の盾	○		
トドの盾			○
ドラゴンシールド			○
どんぶりの盾	○		
バトルカウンター			○
風魔の盾	○		
身かわしの盾			○
見切りの盾			○
みやびやかな盾	○		
やまびこの盾			○

腕輪	全4種		
なまえ	拾	モ	店
ちからの腕輪			○
必着の腕輪	○		○
まもりの腕輪			○
身代わりの腕輪	○		○

杖	全5種		
なまえ	拾	モ	店
イカリの杖		○	
かなしばりの杖		○	
鈍足の杖		○	
倍速の杖		○	
封印の杖		○	

壺	全3種		
なまえ	拾	モ	店
回復の壺	○		○
保存の壺			○
やりすごしの壺	○		○

草・種	全4種		
なまえ	拾	モ	店
命の草			○
しあわせ草		○	○
ちからの種		○	
復活の草		○	

矢・弾	全7種		
なまえ	拾	モ	店
会心の矢	○		
かまいたちの矢	○		
木の矢	○		
大砲の弾	○		
デブータの石	○		
鉄の矢	○		
銀の矢	○		

食料	全5種		
なまえ	拾	モ	店
大きなおにぎり	○		○
おにぎり	○		
巨大なおにぎり	○		○
特製おにぎり			○
まずそうなおにぎり	○		

秘技書	全56種		
なまえ	拾	モ	店
居合斬り	○		○
一気食い	○		○
銭投げ	○		○
鬼月	○		○
解呪	○		○
会心剣			○
懐盗	○		
霞飯	○		○
合歓掌	○		○
活目	○		○
兜割り	○		○
雷無効	○		○
岩石割り	○		○
気合投げ	○		○
気攻弾	○		○
吸散	○		○
強肩	○		○
結界			○
強弓	○		○
交錯	○		○
轟天雷	○		
識別	○		○
四方剣	○		○
四股	○		○
呪詛			○
瞬足	○		○
深呼吸	○		○
神速剣	○		○
心頭滅却	○		○
水妖斬	○		○
大崩落	○		
高飛び	○		○
毒抜き	○		○
トド守り	○		○
軟投	○		○
値切	○		
猫だまし	○		○
爆斬剣	○		○
爆弾無効	○		○
発火	○		○
必殺剣	○		○
必中剣	○		○
暇投げ			○
復帰	○		○
不眠	○		○
身かわし	○		○
見切り	○		○
水蜘蛛	○		○
水浸	○		○
目潰			○
目激	○		○
黄泉送り	○		○
雷神剣	○		○
乱舞	○		○
龍斬り	○		○
罠外し	○		○

拾＝フロア内に落ちているアイテム　モ＝モンスターを倒すと落とす限定品　店＝店で買えるアイテム

ワナ出現分布図 クロンの試練

	1	2	3	4〜99
鈍足のワナ	●	●	●	●
ケロケロの雨	●	●	●	●
落石のワナ	●	●	●	●
大落石のワナ			●	●
バネ	●	●	●	●
トラバサミ	●	●	●	●
イガイガボトボト	●	●	●	●
転び石	●	●	●	●
モンスターのワナ			●	●
警報スイッチ	●	●	●	●
眠りガス			●	●
回転板	●	●	●	●
木の矢のワナ	●	●	●	●
鉄の矢のワナ	●	●	●	●
毒矢のワナ	●	●	●	●
落し穴	●	●	●	●
召喚スイッチ	●	●	●	●
地雷	●	●	●	●
大型地雷			●	●
デロデロの湯	●	●	●	●
装備外しのワナ	●	●	●	●
水滴ポットン	●	●	●	●
丸太のワナ	●	●	●	●

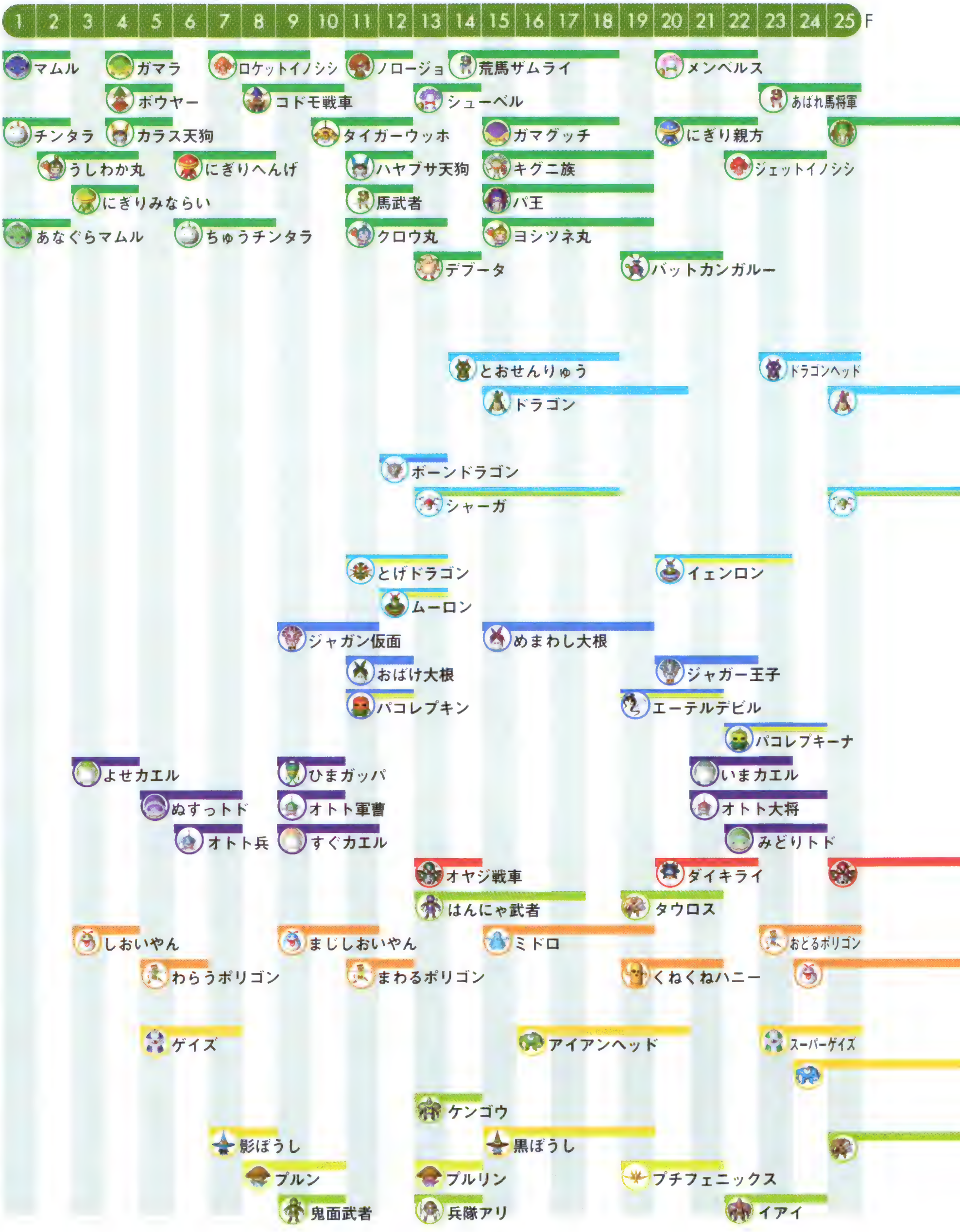
COLUMN

白紙の巻物を使った識別テクニック

「白紙の巻物」と「合成の壺」を使って未識別のアイテムが識別法がある。まずは「白紙の巻物」にモンハウと書き込んでみる。すると「モンスターハウスの巻物」を識別された状態で拾える。もちろん「白紙の巻物」に書き込んだあと読まなくてもOKだ。「水がめ」で水をかけて、階段を進めば再び「白紙の巻物」として利用することができる。また、未識別の杖同士を合成すると識別される。怪盗ペリカン系や「合成の壺」で試してみよう。

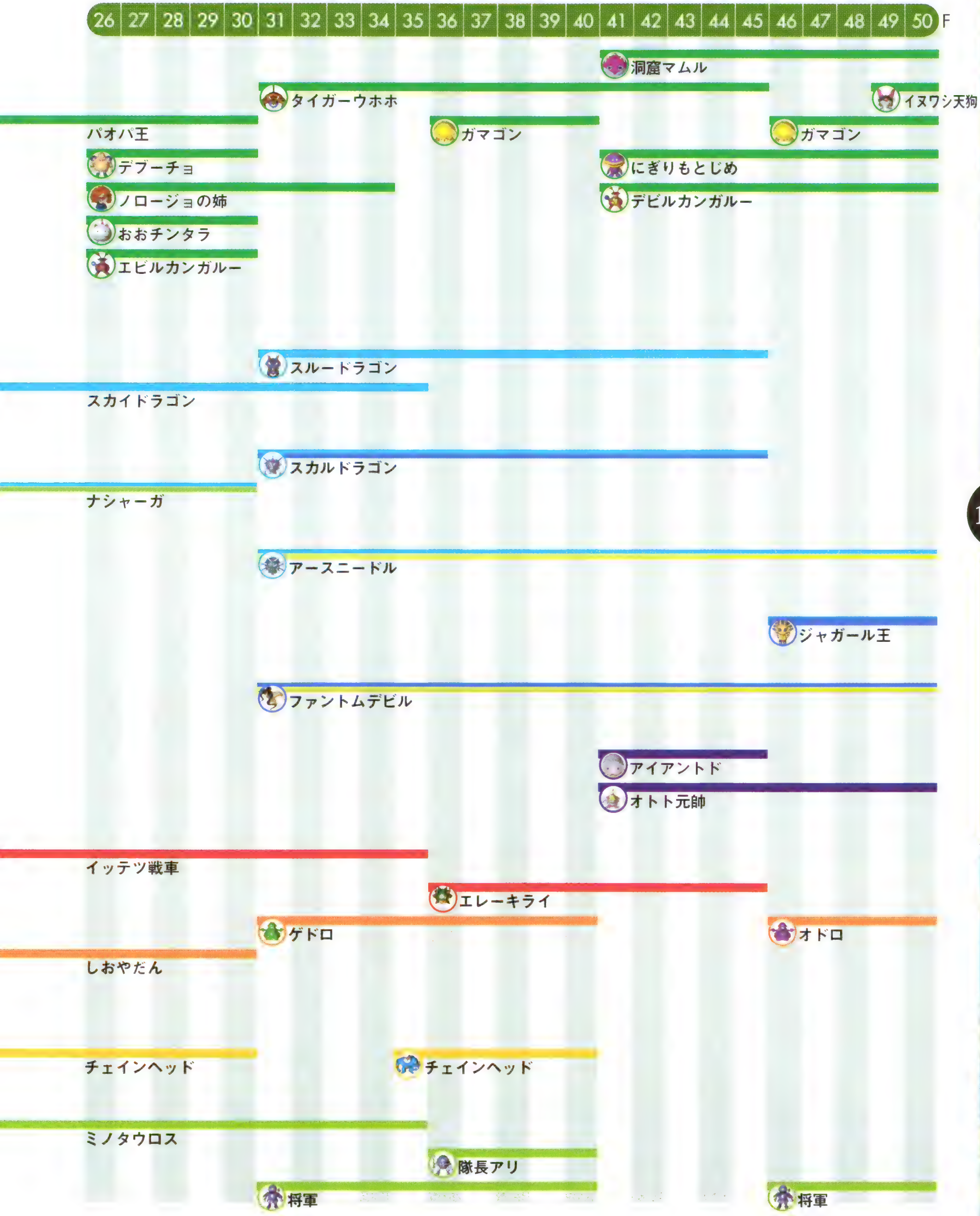
モンスター出現分布図

秘技と貧弱な装備で99Fを目指すことになる。デブートンやイッテツ戦車などが出現する階層を覚えておき、厄介な特技を無効化できる秘技を使っていこう。



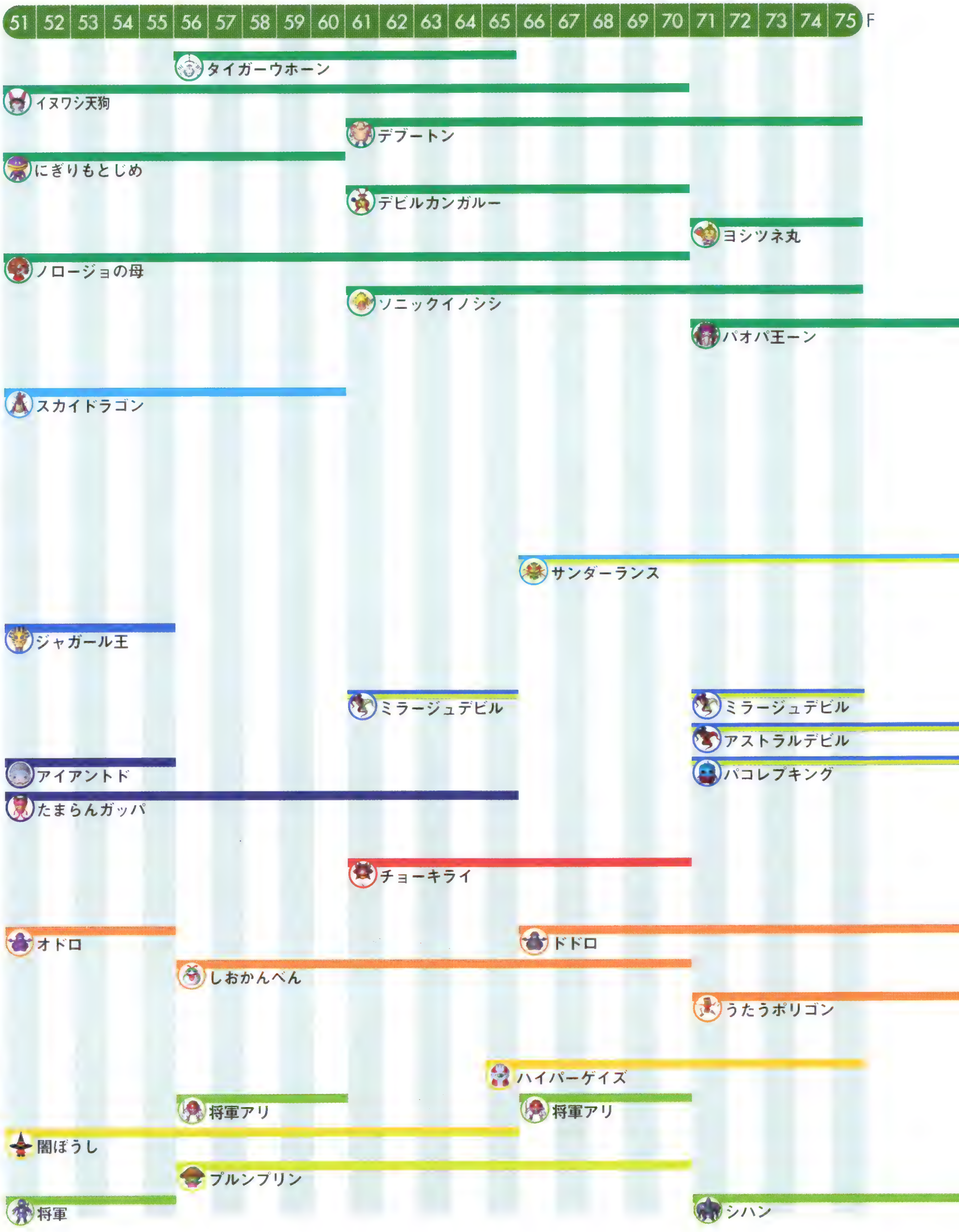
色分けの見方

●ドラゴンタイプ
●ゴーストタイプ
●水中タイプ
●爆弾タイプ
●ドレインタイプ
●一ツ目タイプ
●飛行タイプ
●カタナタイプ
●その他



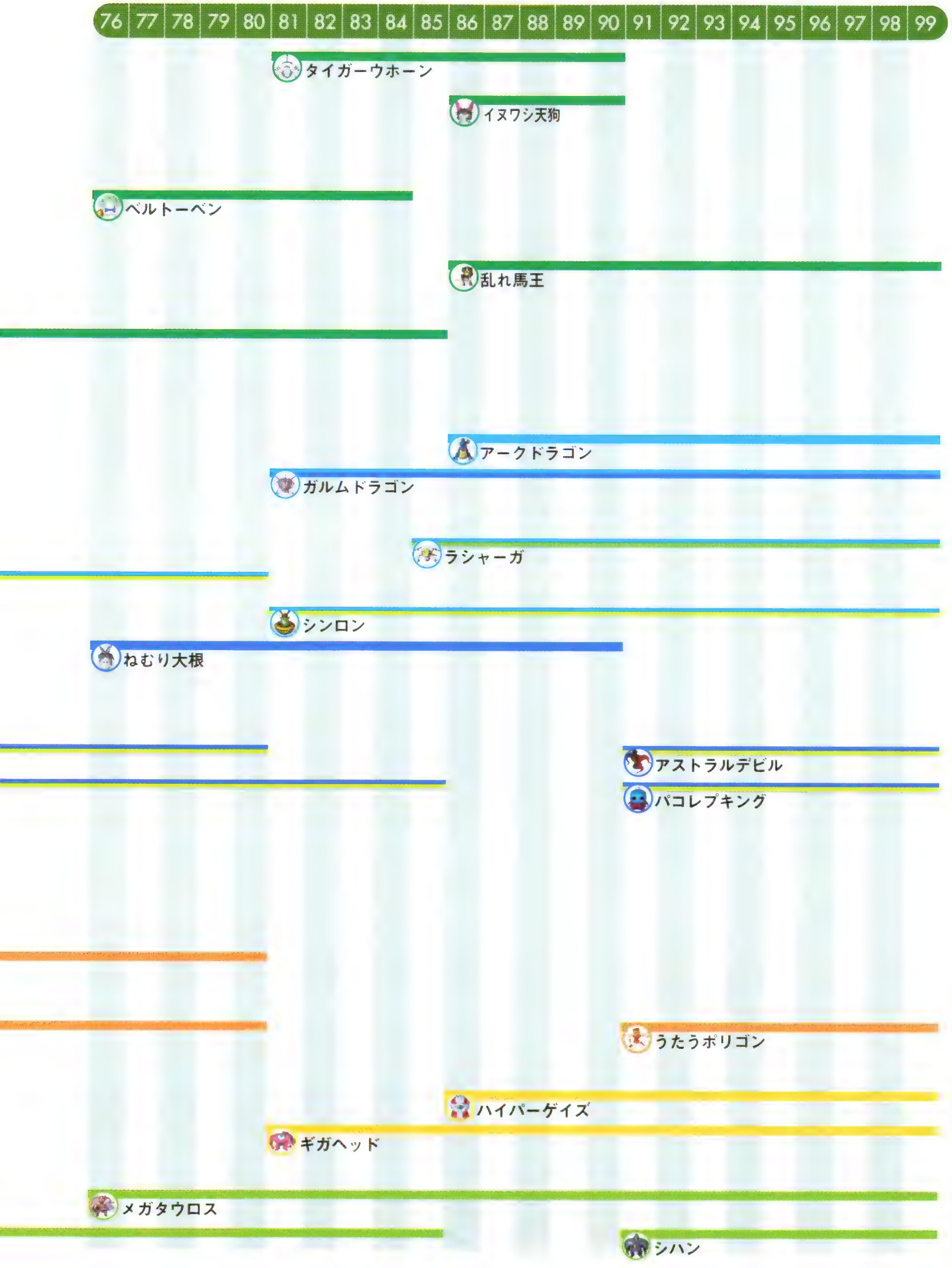
モンスター出現分布図

後半



色分けの見方

- ●ドラゴンタイプ
- ●ゴーストタイプ
- ●水中タイプ
- ●爆弾タイプ
- ●ドレインタイプ
- ●一ツ目タイプ
- ●飛行タイプ
- ●カタナタイプ
- ●その他



リーバの試練

いくらモンスターを倒してもアスカがレベルアップしない。しかも斎戒の間には、八魔天の長ラグーンが待ち受ける。アイテムをフル活用しなければクリアは不可能だ。

DUNGEON DATA

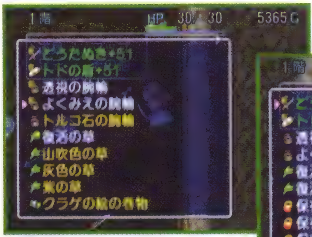
階層数	持ち込めるアイテム	ギタンの持ち込み	店の出現	仲間
30	5 個まで	あり	あり	なし

アイテムの識別状況	武	盾	腕	杖	壺	巻	草	矢	食	秘	工	回
	×	×	×	×	×	×	×	●	●	−	●	●

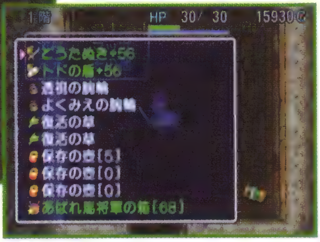
●すべて識別　○一部識別
×すべて未識別　−未登場

●リーバの試練とは…

アスカのステータスがレベル1、HP30に固定されているダンジョン。経験値は得られず、「命の草」などのアイテムを使用しても最大HPを上げることはできない。ただし、エレキ箱を装着するとエレキ箱のHPになるので、攻略がとても楽になる。



➡何を持ち込むかがクリアのカギを握る。アイテム選択は慎重に！



⬅出現するアイテムは未識別。早めに識別していかなければならない。

●リーバの試練・旅の流れ

リーバの試練

●リーバの試練は7〜10階、15〜16階、25〜30階がシャッフルダンジョンになっている。そのほかの階層は全てランダムダンジョン。モンスターハウスが発生することも多いので、油断しないように。「透視の腕輪」は必須だ。

ゲンノウ村

●ゲンノウ村はエレキ箱発祥の地。もちろん、よろず屋にもエレキ箱が並んでいる。ギタンに余裕があれば、回路を購入してエレキ箱を強化しておこう。かじ屋があるので、装備を鍛えるのも忘れずに。

黄泉路街道

●黄泉の国に一番近いといわれている村。悟りを開きたい人々がひっそりと住んでいる村だけあって、施設は倉庫と宿屋しかない。イベントも発生しないため、村人の話を聞いたら、つぎの階層へ進もう。

斎戒の間

●ここで待ち受けるのが八魔天の長ラグーン。アスカが弱いうえに、ラグーンの攻撃はこれまでの八魔天と比べものにならないほど厳しい。アイテムを充分揃えて、しっかり対策を練ってから勝負に挑むようにしたい。

施設が充実しているゲンノウ村

ゲンノウ村のよろず屋ではエレキ箱以外に「身代わりの腕輪」も売られている。もし「復活の草」がなければ、絶対に購入しておこう。ギタンに余裕があれば「ねだやしの巻物」も欲しい。

施設一覧

ゲンノウ村			
不思議な倉庫	○	宿屋	×
風来銀行出張員	×	エレキ箱専門店	×
かじ屋（剣）	○	八獣神の御神体	×
かじ屋（盾）	○	歌詠みじいさん	○
道具屋（行商人）	○	別ダンジョンへの入り口	×

とても寂しい雰囲気の黄泉路街道

黄泉路街道は施設が乏しく、宿屋ぐらいしか利用するところはないだろう。倉庫ももちろんあるが、アイテムを引き出すのは不可能。失いたくないアイテムがあれば、預けておきたい。

施設一覧

黄泉路街道			
不思議な倉庫	○	宿屋	○
風来銀行出張員	×	エレキ箱専門店	×
かじ屋（剣）	×	八獣神の御神体	×
かじ屋（盾）	×	歌詠みじいさん	○
道具屋（行商人）	×	別ダンジョンへの入り口	×

アスカのレベルと最大HPは上がらない

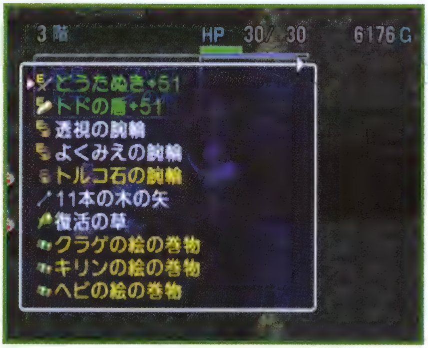
アスカのレベル、最大HPとステータス(ちから&満腹度以外)が固定なのが、このダンジョンの最大の特徴。経験値が一切得られないため、モンスターと戦っても何のメリットもない。眠っているモンスターは無視するなど、極力戦闘を避けていくこと。よほどアイテム不足と感じなければ、自らモンスターハウスに乗り込むようなことはしないように。

⬅ステータスが変化しないが、ちからだけは別。「ちからの種」を拾ったら必ず飲んで、少しでも攻撃力アップを図ろう。

➡アイテムを充分に持ち込んでいれば、無理にアイテム回収する必要はない。階段を見つけたらすぐに降りてしまってOK。

「保存の壺」にアイテムを詰めよう

持ち込めるアイテムはたったの5個。しかし「保存の壺」にアイテムを入れておけば、最大で50個まで持ち込むことができる。持ち込むアイテムは下の表を参考にして欲しい。これらがすべて必要というわけではないが、あれば攻略が格段にラクになる。ただし「復活の草」「透視の腕輪」「よくみえの腕輪」の3つだけは絶対に持ち込むようにしよう。



➡武器、盾の修正値は最低でも＋40は欲しい。これ以下だと、戦闘がかなり苦しいぞ。

リーバの試練、オススメ持ち込みアイテムはこれだ!!

武器の能力	妖刀かまいたち、バクスイの巻物、ミノタウロスの斧、ドラゴンキラー、ドレインバスター
盾の能力	皮の盾、やまびこの盾、ドラゴンシールド(火炎草、ドラゴン草)、地雷ナバリの盾、ゴムバンの盾、うろこの盾
通常用	透視の腕輪、よくみえの腕輪、復活の草(身代わりの腕輪)、鈍足の杖、からぶりの杖、ふきとばしの杖、場所がえの杖、弟切草、持ち帰りの巻物、保存の壺
緊急時・モンスターハウス対策用	混乱の巻物、聖域の巻物、バクスイの巻物、はりつけの巻物、ゾワゾワの巻物、身がわりの杖、高飛び草、空腹対策&戦闘用エレキ箱
対ラグーン用	大砲の弾、雷無効の秘技書、心頭滅却の秘技書、無敵草

階層別必勝法

リーバの試練では、モンスターと無理に戦う必要はまったくない。アイテムが充分揃っているのなら、無理に探索せずにさっさと階段へ向かうように！

第一階層 1F → 6F

出会い頭のにぎりへんげに気を付ければ問題なし

充分に鍛え上げた剣と盾があれば、この階層ではまず倒される心配はない。唯一、注意すべきは4階から出現するにぎりへんげ。コイツの特技を食らって、アイテムの詰まった「保存の壺」がおにぎりにされたら目も当てられない。「透視の腕輪」を装備して、モンスターの位置をしっかり把握し、矢など遠距離攻撃で対処しよう。高速移動は控えめに。

出現モンスター ●詳しくはP170へ…

●ボウヤー●にぎりみならい●わらうポリゴン●ちゅうチンタラ●ロケットイノシシ●しおいやん●よせガエル●ゲイズ●ガマラ●ぬすっトド●コドモ戦車●にぎりへんげ●ひまガッパ　ほか

←杖や巻物など未識別アイテムを慎重に判別しよう。

➡にぎりへんげとの接近戦は避けていきたい。

第二階層 7F → 14F

盾を弾かれたら一巻の終わり 戦う地形に気を配ろう

この階層で一番厄介なのが11階から出現するケンゴウ。コイツの出現するフロアは、シャッフルダンジョンで壁がない場所が多く、盾を弾かれるとそのまま消滅する可能性が高い。ケンゴウの姿を確認したら、「大砲の弾」や矢で先制攻撃を仕掛けて仕留めよう。最悪でも、壁がある場所を背にして戦うように。「封印の杖」があれば、惜しまず使おう。

出現モンスター ●詳しくはP170へ…

●にぎりへんげ●おばけ大根●鬼面武者●ノロージョ●まわるポリゴン●馬武者●いやすぎガッパ、タイガーウッホ●まじしおいやん●ケンゴウ●シューベル●デブータ●ドラゴン　ほか

←ぼうれい武者は放っておくと危険。即座に倒そう。

➡ここで盾を失うとクリアは絶望的になる…。

第三階層 15F → 20F

カンガルーとモンスターのコンビネーションがキツイ

15～16階はシャッフルダンジョン。ここにもケンゴウが登場するうえに、バットカンガルーの魔法によって、イカリ状態で襲ってくることもあるため油断は禁物だ。また、炎が厄介なドラゴンも登場する。くれぐれも同一直線上に並ばないようにすること。17階からはエビルカンガルーが曲者。見つけたら、魔法を使われる前に倒してしまおう。

出現モンスター ●詳しくはP170へ…

●バットカンガルー●エビルカンガルー●パ王●荒馬ザムライ●ドラゴン●アイアンヘッド●怪盗ペリカン2世●メンベルス●タウロス●めまわし大根●キグニ族●はんにゃ武者●ミドロ　ほか

←ドラゴンの炎を食らうと瀕死の状態になる…。

➡3倍速のモンスターに連続攻撃を受けるとピンチ！

第四階層 21F → 30F

ドラゴンとオヤジ戦車に細心の注意を！

リーバの試練もいよいよ大詰め。この階層ではドラゴンの炎、オヤジ戦車の砲撃がとくに厳しい。「ドラゴンシールド」と「地雷ナバリの盾」の能力があれば半減できるが、それでも数回食らうと倒されてしまう。部屋では、これらの攻撃を食らう可能性が高いので、戦闘は通路で行なうように心がけたい。また、25階から出現するねむり大根もかなり危険。「睡眠草」を投げられ、眠っているときにイアイに装備を弾かれる、という最悪の事態も起こりかねない。コイツの姿を確認したら、すぐさま「封印の杖」を使うこと。ほかにも、にぎり親方やパオパ王、あばれ馬将軍といった厄介なモンスターが目白押し。ラグーンとの戦いに充分なアイテムが揃っているならば、無理にアイテムを回収する必要はない。階段を見つけしだい降りてしまおう。

出現モンスター ●詳しくはP171へ…

●スーパーゲイズ●ドラゴン●デブーチョ●ミノタウロス●オヤジ戦車●にぎり親方●将軍●ねむり大根●ノロージョの姉●おおチンタラ●ダイキライ●たまらんガッパ●イアイ　ほか

⬅イッテツ戦車にレベルアップされるとピンチ。通路に誘い込んで戦おう。

➡ビームを放つムーロンも侮れない。ジグザグに動いて接近するように。

BOSS VERSUS BOSS対決

第五階層 斎戒の間

多彩な攻撃が厄介な鬼の手 長期戦は避けるべき！

ラグーンの主な攻撃方法は運命のサイコロ攻撃。鬼の目が出ると鬼の手を召喚。炎の目が出ると、自分の周りに炎の壁をつくる。ひょっとことおかめの目は、鬼の腕の攻撃パターンを変化させる。鬼の手はモンスターを召喚したり、アスカに雷を落としたりと攻撃パターンが多彩。鬼の手を召喚させないためにも、なるべくラグーンに隣接して攻撃を仕掛けていきたい。

⬅ラグーンには杖や巻物は一切無効だ。「聖域の巻物」も消滅してしまう。

➡エレキ箱を装着して戦えば、ラクに倒せる。

BOSS DATA 八魔天の長だけあってHPはかなり高いが、防御力は０。一撃で大ダメージを与えられるため、短期決戦も充分可能だ。

HP	300
攻撃力	30
防御力	0
EXP	9999
速度	通常
移動	飛行
系統	その他

POINT 鬼の手は一切無視して一気に勝負をかける！

戦闘が始まったら、すぐに「場所替えの杖」をラグーンに振る。これでラグーンの横にワープできるので、ひたすら攻撃するだけだ。ラグーンの直接攻撃で受けるダメージが大きいときや炎の壁が邪魔なら、１マス離れて矢や石、「大砲の弾」などで攻撃しよう。「無敵草」があるなら、杖を振る前に飲んでおけば完璧だ。ラグーンの横にワープ後、エレキ箱を装着して戦うのもいい。とにかく長期戦は不利になる一方。一気に決着をつけるつもりで挑むように！

其の壱 未識別アイテムを判別するポイント

リーバの試練は、ほとんどのアイテムが未識別の状態で拾える。「識別の巻物」「識別の壺」さえも未識別なので、実際はどのアイテムも使ってみて判別するしかない。杖は実際にモンスターに振れば、ほぼ判別可能。このとき注意したいのが、なるべく弱いモンスターに通路で振るということ。これなら「しあわせの杖」と「けものみちの杖」だった場合の危険を最小限に食い止められる。巻物はアイテムのない部屋で読めばOK。これで「火種の巻物」「炎上の巻物」だったときに被害を受けることはない。草は「識別の壺」で判別したい。「物忘れの草」が出るので飲んで判別する方法は危険すぎるからだ。お店があるときは巻末の判別表と照らし合わせて判別しよう。

➡武器や盾、腕輪は呪いを解く手段がないときは装備厳禁。腕輪は効果がわかりにくいので「識別の壺」を使いたい。

⬅ダンジョン後半で「物忘れの草」を飲んだら最悪。ショッキングなBGMとともに、すべてのアイテムが未識別に…。

其の弐 マイナスアイテムにも意外な使い道がある！

「やりすごしの壺」「手封じの壺」「物忘れの草」など一見使い道がないアイテムでも、モンスターに投げると意外な効果を発揮してくれる。「やりすごしの壺」はモンスターを数ターン閉じこめることが可能。事前に「壺われずの巻物」を読んでおけば、永久に閉じこめることもできる。攻撃しても割れないので、一方的に攻撃し続けることもできてしまう。「手封じの壺」はモンスターに投げると封印状態にできる。「封印の杖」の代わりに使うといいだろう。「物忘れの草」は、「混乱草」のように混乱させることが可能。これらのアイテムは「遠投の腕輪」と組み合わせると、さらに有効活用できるだろう。機会があれば、モンスターハウスなどで利用したい。

⬅「やりすごしの壺」に「壺われずの巻物」を読んだら、うっかり自分が入らないように注意。脱出不可能になる。

➡「遠投の腕輪」を装備しておけば、モンスターハウスで絶大な効果が期待できる。壺がズラリと並ぶ光景も圧巻だ。

其の参 ワナや秘技を駆使して戦う!?

ワナを踏むだけでピンチになるリーバの試練では「よくみえの腕輪」が必須。しかし「ワナ師の腕輪」を持ち込めば、ワナを踏む心配もなく、攻撃手段にも使えて一石二鳥だ。地雷やデロデロの湯が出現するため、モンスターが勝手に倒れてくれるのは非常に有り難い。また、クロンの試練で「気力の腕輪」を入手しておいて、秘技を活用すれば戦闘を有利に展開させることができる。

⬅厄介なモンスターが接近してきたら、地雷やデロデロの湯をワ投げする。アイテムの節約にもなる。

➡秘技をいくつも極めているなら「気力の腕輪」も充分活躍してくれる。「大崩落」や「轟天雷」が欲しいところ。

➡店主を店長にレベルアップさせ「一時しのぎの杖」を反射させて、階段へワープする方法も。乱反射なので確実とは言えないが。

⬅大部屋にして「混乱の巻物」でもOK。混乱した店主に攻撃されないようにうまく階段へ移動しよう。

其の四 ドロボウするなら「大部屋の巻物」で！

「風魔の盾」や「識別の腕輪」などリーバの試練のお店は、魅力的な商品が並んでいることがある。これらのアイテムは、ギタンがなければドロボウしてでも手に入れたいところ。「大部屋の巻物」が出現するので、ドロボウは意外にカンタン。従来のシリーズのように「場所替えの杖」は使えない。店主ふたりを「ふきとばしの杖」で階段からどかしてしまうのがもっとも安全かつ、簡単な方法だろう。

其の伍 モンスターハウスは「聖域の巻物」を！

モンスターハウスは「聖域の巻物」を持ち込んでおけば、まず問題ない。ただ、ひまガッパ系が出現する階層では、アイテムを投げられないように、入口から一歩下がった場所に巻物を置くこと。また、大部屋タイプでコドモ戦車や馬武者のように遠距離攻撃を持つモンスターがいる場合は、「混乱の巻物」「バクスイの巻物」などを使って逃げよう。レベルアップされると倒される可能性が高くなる。

⬅「透視の腕輪」があれば、モンスターハウスの場所も一目瞭然。素通りするのもひとつの手だ。

➡「身がわりの杖」や「高とび草」など不意のモンスターハウスに対処できるアイテムを持ち込んでおくことが重要だ。

入手アイテム一覧

武器 全28種			
なまえ	拾	モ	店
アイアンヘッドの頭		○	
カタナ	○		
かつおぶし	○		○
鍛えた木刀			○
木づち	○		○
金の剣	○		○
剛剣マンジカブラ			○
根性の竹刀	○		○
車輪のやいば	○		
成仏のカマ	○		○
衰弱の枝	○		○
使い捨ての剣	○		○
つるはし	○		○
鉄扇	○		○
どうたぬき	○		○
ドラゴンキラー	○		○
ドレインバスター	○		○
長巻	○		
如意棒	○		○
必中の剣	○		
1ツ目殺し	○		○
ぶっとびハンマー			○
マリンスラッシャー			○
三日月刀	○		○
ミノタウロスの斧		○	
モーニングスター	○		○
ヤリ	○		○
妖刀かまいたち	○		○

盾 全22種			
なまえ	拾	モ	店
うろこの盾	○		○
おまつりの盾			○
ガマラの盾			○
皮の盾	○		○
金の盾	○		○
ゴムバンの盾	○		○
しあわせの盾	○		○
重装の盾	○		○
地雷ナバリの盾	○		○
青銅甲の盾	○		
使い捨ての盾	○		○
鉄甲の盾	○		
トドの盾	○		○
ドラゴンシールド	○		○
どんぶりの盾	○		○
バトルカウンター	○		○
風魔の盾			○
不動の盾	○		○
矛の盾	○		○
見切りの盾			○
みやびやかな盾	○		○
やまびこの盾			○

腕輪 全29種			
なまえ	拾	モ	店
いやしの腕輪	○		○
うけながしの腕輪	○		○
遠投の腕輪	○		○
会心の腕輪	○		○
気力の腕輪			○
混乱よけの腕輪	○		○
サビよけの腕輪	○		○
しあわせの腕輪	○		○
識別の腕輪	○		○
たかとびの腕輪	○		
ちからの腕輪	○		○
通過の腕輪	○		○
痛恨の腕輪	○		○
透視の腕輪	○		○
とうぞくの腕輪	○		○
ドレインよけの腕輪			○
ねがいの腕輪			○
値切の腕輪	○		
ねむらずの腕輪	○		○
呪いよけの腕輪	○		○
パコレプキンの腕輪	○		○
ハラヘラズの腕輪	○		○
ハラヘリの腕輪	○		
必着の腕輪	○		○
百発百中の腕輪	○		○
まがりの腕輪	○		○
まもりの腕輪	○		○
身代わりの腕輪	○		○
よくみえの腕輪	○		○

杖 全23種			
なまえ	拾	モ	店
イカリの杖		○	
いかずちの杖	○		○
痛み分けの杖	○		○
一時しのぎの杖	○		○
入れ替えの杖	○		○
回復の杖	○		○
かなしばりの杖	○	○	○
からぶりの杖	○		○
けものみちの杖	○		○
転ばぬ先の杖	○		○
しあわせの杖	○		○
とうめいの杖	○		○
鈍足の杖	○		○
トンネルの杖	○		○
倍速の杖	○	○	○
ばくだんの杖	○		○
場所替えの杖	○		○
引きよせの杖	○		○
火ばしらの杖	○		○
封印の杖	○	○	○
ふきとばしの杖	○		○
不幸の杖	○		○
身がわりの杖	○		○

壺 全13種			
なまえ	拾	モ	店
回復の壺	○		○
換金の壺	○		○
強化の壺	○		
合成の壺	○		○
識別の壺	○		○
弱化の壺	○		
倉庫の壺	○		○
底抜けの壺	○		
手封じの壺	○		
変化の壺	○		○
保存の壺	○		○
水がめ	○		○
やりすごしの壺	○		○

巻物 全33種			
なまえ	拾	モ	店
あかりの巻物	○		○
いかずちの巻物	○		○
炎上の巻物	○		○
大部屋の巻物	○		○
おはらいの巻物	○		○
困った巻物	○		
困った時の巻物	○		○
混乱の巻物	○		○
識別の巻物	○		○
すいだしの巻物	○		○
聖域の巻物	○		○
ゾワゾワの巻物	○		○
地の恵みの巻物	○		○
壺増大の巻物	○		○
壺われずの巻物	○		○
転写の巻物	○		○
天の恵みの巻物	○		○
飛ばずの巻物	○		
ねだやしの巻物	○		○
白紙の巻物	○		○
バクスイの巻物	○		○
はりつけの巻物	○		○
引き上げの巻物			○
火種の巻物	○		○
必中の巻物	○		○
ファイトの巻物	○		
水がれの巻物	○		○
水びたしの巻物	○		○
メッキの巻物	○		○
持ち帰りの巻物	○		○
落石の巻物	○		○
ワナけしの巻物	○		○
ワナの巻物	○		○

草・種 全23種			
なまえ	拾	モ	店
胃拡張の種	○		○
胃縮小の種	○		

拾＝フロア内に落ちているアイテム　モ＝モンスターを倒すと落とす限定品　店＝店で買えるアイテム

命の草			○
弟切草			○
火炎草	○		○
キグニ族の種	○		
くねくね草	○		○
混乱草	○		○
しあわせ草		○	○
睡眠草	○		○
すばやさの種	○		○
高とび草	○		○
ちからの種		○	○
天使の種			○
毒消し草	○		○
毒草	○		
ドラゴン草	○		○
復活の草	○	○	○
無敵草	○		○
めぐすり草	○		○
物忘れの草	○		
薬草	○		○
よくきき草	○		○

矢・弾	全7種		
なまえ	拾	モ	店
会心の矢	○		○
かまいたちの矢	○		○
木の矢	○		○
銀の矢			○
大砲の弾	○		
鉄の矢	○		○
デブータの石	○		

食料	全5種		
なまえ	拾	モ	店
大きなおにぎり	○		○
おにぎり	○		○
巨大なおにぎり	○		○
特製おにぎり			○
まずそうなおにぎり	○		

ワナ出現分布図 リーバの試練

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15〜20	21〜24	25〜30
鈍足のワナ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ケロケロの雨	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
落石のワナ															■	■	
バネ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
トラバサミ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
イガイガボトボト											■	■	■	■	■	■	■
転び石	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
眠りガス																■	■
回転板	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
木の矢のワナ	■	■	■	■	■	■											
鉄の矢のワナ															■		
毒矢のワナ							■	■	■	■	■	■	■	■			
召喚スイッチ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
地雷	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
デロデロの湯	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
装備外しのワナ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
水滴ホットン	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
丸太のワナ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
トゲのワナ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

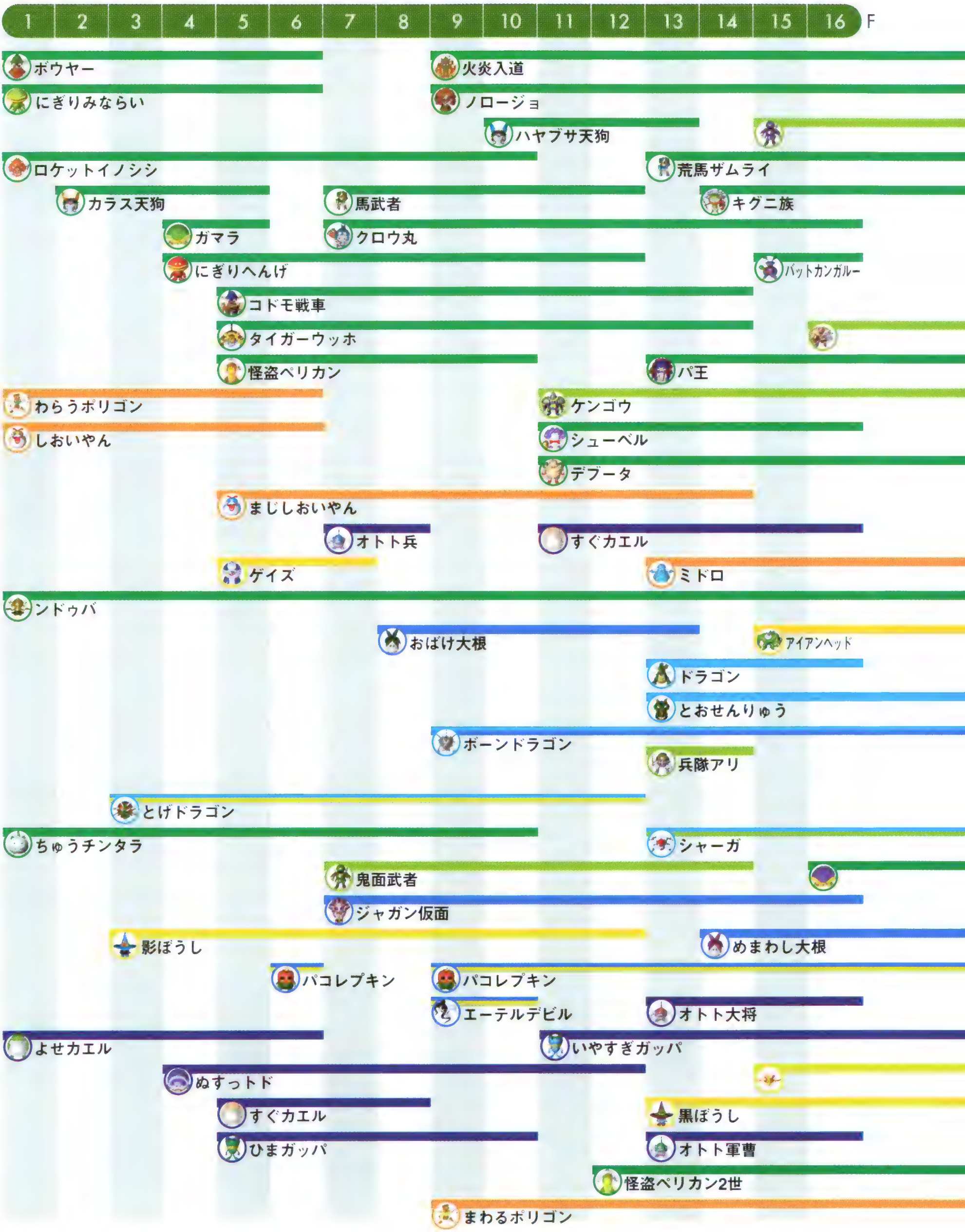
屈強なエレキ箱を連れていこう

いくら強力な装備を持ち込んでも、後半の戦闘はかなり辛い。そこで、育て上げたエレキ箱を持っていこう。オススメはシャーガ系。レベル3のラシャーガなら攻撃力が高い。装着すれば5回連続攻撃ができるのも魅力だ。イッテツ戦車や乱れ馬王など倍速で行動できるエレキ箱も捨てがたい。ただ、アスカが攻撃されないように気をつけよう。

←強力なエレキ箱を2体ほど連れていけば戦闘はかなりラクになる。装着時は満腹度に注意。

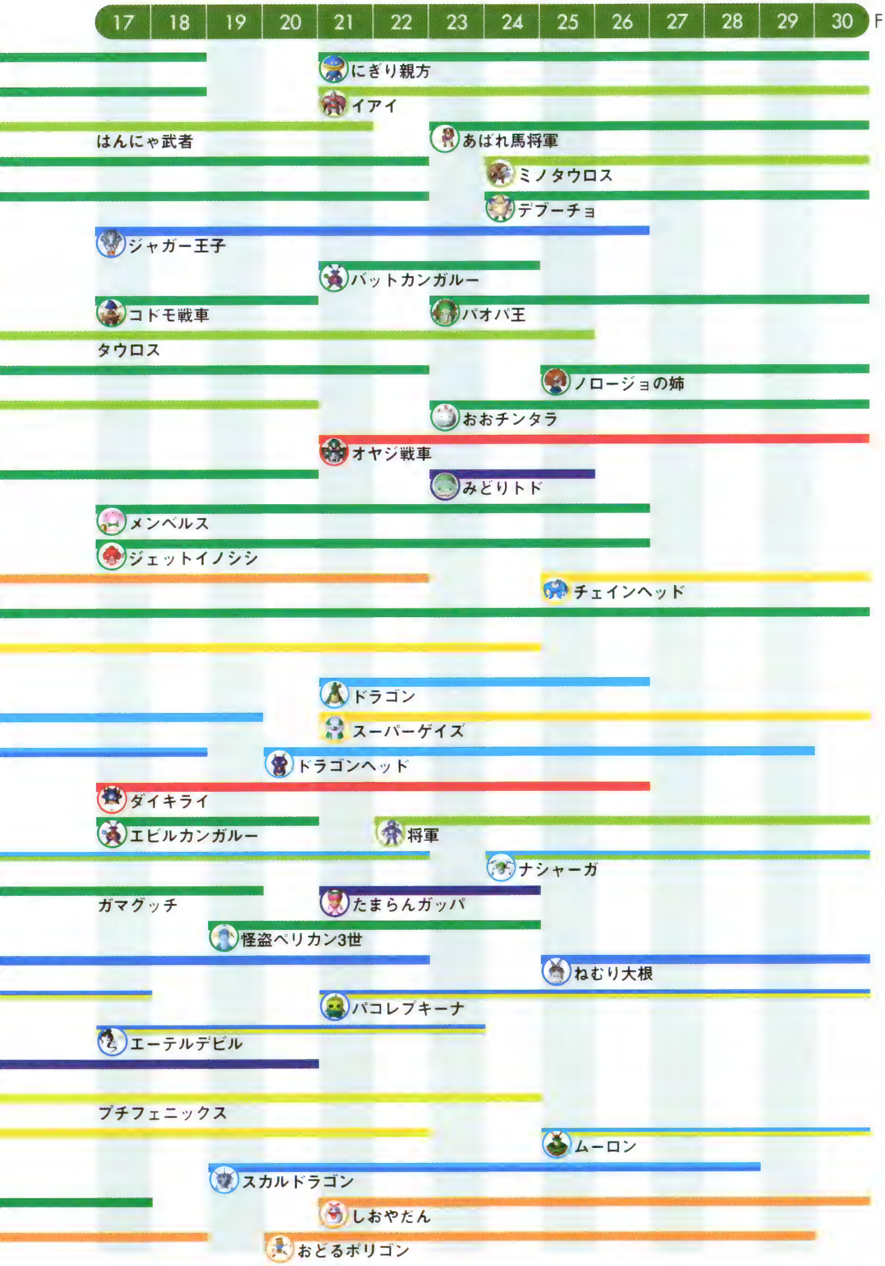
モンスター出現分布図

HＰが30しかない状態では、ドラゴンとオヤジ戦車が最大の難敵。この２体の出現する階層はしっかりチェックしておこう。無理に戦わずに逃げるのも手だ。



色分けの見方

●ドラゴンタイプ　●爆弾タイプ　●飛行タイプ
●ゴーストタイプ　●ドレインタイプ　●カタナタイプ
●水中タイプ　●一ツ目タイプ　●その他



星華の大筒

コヨリをさらっていった諸悪の根元、黒雷仙女。コヨリを助けるため、そして黒雷仙女を倒し、祭来国に平和を取り戻すために、アスカは仲間とともに星華の大筒に挑む!!

DUNGEON DATA

階層数	持ち込めるアイテム	ギタンの持ち込み	店の出現	仲間
36	20個まで	あり	あり	あり

アイテムの識別状況	武	盾	腕	杖	壺	巻	草	矢	食	秘	工	回
	×	×	×	×	×	×	×	●	●	－	●	－

●すべて識別　○一部識別
×すべて未識別　－未登場

●星華の大筒とは…

星華の大筒では、これまで倒してきた八魔天がすべて登場し、アスカの前に立ちはだかる。彼らを倒し、最終階層の星華の間にたどり着くと黒雷仙女と対決だ。これまで鍛えてきた装備と充分なアイテムを持ち込み、仲間と共に戦いに挑もう。

➡星華の大筒のある七天京には、車屋のダンキチが連れて行ってくれる。

➡登場するモンスターはかなり手強い。一瞬の油断が命取りだ！

●星華の大筒・旅の流れ

七天京

●七天京は全ての人々が避難しており、かじ屋や道具屋は利用できない。唯一、倉庫だけは利用できる。といっても、預けるだけでアイテムを引き出すのは不可能。ここに来る前に、八神楽の森でアイテムを揃えておこう。

星華の大筒

●星華の大筒は、すべてランダムダンジョンで構成されている。もちろん、大部屋モンスターハウスも出現するため、1階から油断はできないぞ。また、5階ごとに出現モンスターがすべて入れ変わるのも特徴のひとつだ。

斎戒の間

●5階ごとに斎戒の間が出現し、八魔天との戦いとなる。斎戒の間への階段を降りるときはHPを全快にしておくことを忘れずに。また、一度倒した八魔天はダンジョンから出ても、ふたたび出現することはない。

星華の間

●黒雷仙女が待ち受ける星華の間は、斎戒の間より若干広いマップになっている。「大部屋の巻物」や「聖域の巻物」が無効になる点は斎戒の間と同じだ。また、黒雷仙女を倒したあとにこれ以降の階層が出現することはない。

戦力は多いに越したことはない 仲間は全員連れて行こう！

七天京に到着後、星華の大筒のそばまで行くとジンパチたちが待っている。そして、ここで同行する仲間を選択する。もちろん、仲間が多ければ戦闘がラクになるため、全員連れて行くのがベストだ。ただ、育てたエレキ箱たちと戦いたい、という場合は人数を調整すること。仲間は最大で5人までしか同行できない。

⬅エレキ箱に頼る場合でも、HPを回復できるキハチだけは連れて行くようにしたい。

➡仲間がいればダンジョン攻略もかなりラクになる。できるだけ全員連れて行こう！

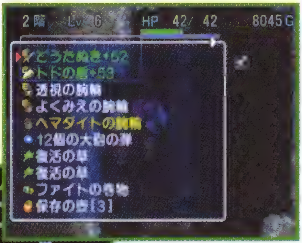
八魔天との対決がふたたび…!!

星華の大筒では、5階ごとに斎戒の間があり、これまで戦ってきた八魔天と再対決となる。といっても、以前よりパワーアップしているわけではないので、それほど恐れる必要はない。仲間と協力すれば、苦戦することもないだろう。一方、最終階に待ち受ける黒雷仙女は、ラグーンとは比較にならない強さを誇る。万全の準備で挑むように！

⬅八魔天のステータスは以前戦ったときと同じ。鍛え上げた武器と盾を持ち込めば、彼らに負けることはまずないだろう。

➡ポントとソラン＆ドランとの戦闘はなし。ただ、ソラン＆ドランと遭遇した次の階はワナが通常より多く設置される。

➡武器と盾の修正値は+50程度あれば充分。これだけ鍛えておけば、後半までアイテムに頼らずに戦っていける。



⬅モンスターの位置を把握できる「透視の腕輪」は絶対必要。緊急回避用に「持ち帰りの巻物」も欲しい。

アイテムは20個まで持ち込める

星華の大筒には、アイテム欄いっぱいの20個まで持ち込める。持ち込みたいアイテムは、リーバの試練とほぼ同じ。P163を参考に持ち込むアイテムを選別しよう。とくに「復活の草」や「身代わりの腕輪」は持てるだけ持っていくように。仲間が倒されたときのことを考えて、充分に鍛えたエレキ箱を持っていくのもいいだろう。

識別するときはマイナスアイテムに注意

出現するアイテムはほとんどが未識別の状態で、当然のごとくマイナスアイテムもある。「モンスターハウスの巻物」や「物忘れの草」「キグニ族の種」など使った瞬間に絶望的になるものが盛りだくさんだ。巻物は階段上で読み、草は「識別の壺」か「識別の巻物」で識別。これを厳守したい。杖は弱いモンスターに通路で振って、判別しよう。

⬅武器と盾、腕輪は装備はずしのワナか「おはらいの巻物」「困ったときの巻物」がないときは絶対装備しないように。

➡「キグニ族の種」を飲むと仲間を攻撃してしまう。もし、近くに店があり、店主を攻撃してしまったら最悪だ。

階層別必勝法

序盤から強敵が続々と出現する。仲間が倒されないように、常に気遣いながら進んでいこう。アイテムの識別はくれぐれも慎重に行なうように！

第一階層 1F → 4F

仲間に経験値を稼がせてレベルを上げていこう

序盤はアスカが援護にまわり、仲間にモンスターを倒させていく。仲間が倒してもアスカは経験値がもらえるので問題ない。ただし、ゲイズだけはアスカが対処するように。仲間が催眠術を受けると、混乱して手当たり次第に攻撃しはじめる。モンスターに囲まれると、カンタンに仲間が倒れてしまうため、はぐれないようにすることも大事だ。

出現モンスター ●詳しくはP182へ…

●マムル●あなぐらマムル●ゲイズ●ンドゥバ●チンタラ●ちゅうチンタラ●カラス天狗●しおいやん●まじしおいやん●うしわか丸●クロウ丸●よせガエル●すぐカエル●ダイキライ　ほか

⬅仲間が攻撃を受けないようにアスカが盾になってあげよう。

➡ゲイズ対策に「やまびこの盾」の印がある盾を持ち込む。

第二階層 5F → 8F

カッパのギタン投げに細心の注意を！

この階層でキツイのが、カッパのアイテム投げ。高額のギタンを投げられると、大ダメージは必至だ。HPが少ない状態で、部屋を移動するのは避けていこう。また、プルンとプルリンの電撃も危険。アスカは「ゴムバンの盾」で無効にできるが、隣接している仲間への伝導は防げない。仲間にはまかせず、アスカが攻撃して優先的に倒していこう。

出現モンスター ●詳しくはP182へ…

●おばけ大根●ノロージョ●ひまガッパ●いやすぎガッパ●パ王●バットカンガルー●オトト軍曹●オトト大将●ジャガン仮面●ジャガー王子●プルン●プルリン●影ぼうし●黒ぼうし

⬅部屋に入るときは、なるべくHP全快にしておくこと。

➡仲間が影ぼうしに取り憑かれたら、ひたすら移動すべし！

第三階層 9F → 12F

部屋ではなく通路での戦いをメインに！

この階層で厄介(やっかい)なのが、コドモ戦車と荒馬ザムライ。それほど強くないのだが、ほかのモンスターや仲間を倒してレベルアップする恐れがある。部屋で遭遇してしまったら、同一直線上に並ばないようにしつつ、迅速に倒していこう。また、ケンゴウが出現するので高速移動は厳禁。「必着の腕輪」がなければ、仲間に倒してもらうといい。

出現モンスター ●詳しくはP182へ…

●ガマグッチ●くねくねハニー●みどりトド●コドモ戦車●荒馬ザムライ●ケンゴウ●プチフェニックス●アイアンヘッド●怪盗ペリカン2世

⬅ケンゴウはなるべく遠距離攻撃で倒していく。

➡余裕があれば、怪盗ペリカン2世で装備を強化しよう。

第四階層 13F → 16F

「なにものか」に仲間が倒されないように注意

　めまわし大根やノロージョの姉、タイガーウホホなどイヤな特技を持つモンスターが多い。とくにエーテルデビルは要注意。仲間にはコイツが見えないため、一方的に攻撃されてしまう。「よくみえの腕輪」を装備して、アスカが攻撃するように。また、ゲドロとオドロもアスカが対処すること。仲間が特技を受けると、大幅に防御力が下がってしまう。しかも、下がった防御力は元に戻らない。特技を受けないよう細心の注意を払おう。

出現モンスター　●詳しくはP182へ…

●デブータ●デブーチョ●エーテルデビル●めまわし大根●ノロージョの姉●ゲドロ●オドロ●ロケットイノシシ●ジェットイノシシ●タイガーウッホ●タイガーウホホ●ムーロン　ほか

⬅エーテルデビルを確認するための「よくみえの腕輪」は必須アイテムだ。

➡防御力が下がった仲間をそのまま戦わせるのは危険。階段へ急ごう。

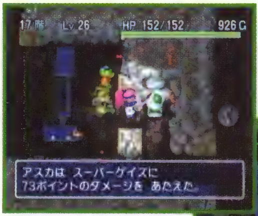
第五階層 17F → 20F

アイアントドに装備を盗られないように！

　単純にパワータイプのモンスターが多く、先ほどの階層より比較的ラクに対処していける。そのなかでも油断できないのがアイアントド。「トドの盾」か「必着の腕輪」がないときは仲間に戦ってもらおう。大事な装備品を盗まれるはめになるぞ。広い部屋で遭遇したときにキツイのが、たまらんガッパ。「封印の杖」が間に合わないときは「混乱の巻物」か「バクスイの巻物」を使って、アイテム投げを阻止しよう。

出現モンスター　●詳しくはP182へ…

●スーパーゲイズ●アイアントド●火炎入道●キグニ族●おおチンタラ●たまらんガッパ●パオパ王ーン●シャーガ●チェインヘッド●ヨシツネ丸



⬅スーパーゲイズはアスカが相手をする。「やまびこの盾」があれば問題なし。

➡チェインヘッドにレベルアップされるとピンチ。仲間のHPに気を配ろう。

第六階層 21F → 24F

デビルカンガルーを見つけだして叩く！

　ハイパーゲイズ、イアイ、ファントムデビルと強敵揃いの階層。これらのモンスターがデビルカンガルーの魔法でオオイカリ状態になると、もう手がつけられない。倍速で接近してきて装備を弾くイアイは、脅威の一言だ。オオイカリ状態のモンスターが現れたら、即座にデビルカンガルーを見つけだして倒すこと。「透視の腕輪」で常にモンスターの位置を把握しておき、倍速で移動してきたモンスターに先制攻撃されないようにしたい。

出現モンスター　●詳しくはP183へ…

●ハイパーゲイズ●パコレプキーナ●ファントムデビル●ねむり大根●将軍●ノロージョの母●デビルカンガルー●イアイ●ボーンドラゴン●ジャガール王

⬅部屋の中をウロウロ移動しているのがデビルカンガルー。最優先に倒すこと。

➡ファントムデビルがいるので「よくみえの腕輪」も欠かせない。

第七階層 25F → 28F

しおやだん、しおかんべんのベロベロ攻撃から仲間を守れ

パワーはないが、嫌らしい特技を持つモンスターばかり集まっている。にぎり親方とにぎりもとじめのコンビに、おにぎりにされると大ピンチ。接近戦は避けて、遠距離攻撃で対処したいところだ。しおやだんとしおかんべんは「うろこの盾」で特技を無効化したい。仲間がこの特技を受けると、攻撃力が激減してしまう。しかも、「毒消し草」がなければ回復しないので、アスカが積極的に攻撃を受けるようにしよう。

出現モンスター ●詳しくはP182へ…

●くねくねハニー●ベルトーベン●にぎり親方●にぎりもとじめ●おどるポリゴン●うたうポリゴン●しおやだん●しおかんべん●闇ぼうし

⬅仲間がベロベロ攻撃を受けたら「毒消し草」を投げてやれば、ちからが戻る。

➡闇ぼうしに仲間が操られることが多い。闇ぼうしが飛び出るまで逃げまくろう。

第八階層 29F → 32F

イヤな特技ナンバー1のドドロ「封印の杖」は必須だ！

先ほどの階層とはうって変わってパワータイプが目白押し。ドラゴン属性のモンスターが多く「ドラゴンキラー」の能力がついた武器があればラクに戦える。もっとも警戒すべきはドドロ。装備品の能力をひとつ消すという最悪の特技を持つうえに、攻撃で分裂することもある。「サビよけの腕輪」がなければ、「封印の杖」を使ってから戦うこと。思い切って装備を全部外して戦う、という手もあるがデブートンがいるのでオススメできない。

出現モンスター ●詳しくはP183へ…

●ミノタウロス●デブートン●ドラゴン●ドラゴンヘッド●ドドロ●チョーキライ●ラシャーガ●オトト元帥●チェインヘッド●いまカエル

⬅ドドロは仲間に任せてしまうのも手。封印されるが装備が弱まるよりマシだ。

➡デブートンの投石も厄介。飛んでくる方向に移動して倒してしまおう。

第九階層 33F → 36F

油断さえしなければ「ドラゴンキラー」で楽勝

星華の大筒もいよいよ最終階層。といっても、単純に攻撃力が高いモンスターばかりで、これまでのような小細工(こざいく)は一切必要ない。しかも、登場するモンスターはすべてドラゴン属性。「ドラゴンキラー」の能力がある武器を持っていれば、苦戦することはまずないだろう。ただ、スカイドラゴンの炎とシンロンのビーム攻撃には注意しておこう。36階で階段を降りる前に、HPを全快にしておくことだけは忘れないように。

出現モンスター ●詳しくはP183へ…

●スカイドラゴン●スルードラゴン●ラシャーガ●スカルドラゴン●ガルムドラゴン●シンロン●アースニードル●サンダーランス

⬅広い部屋で戦うのは危険。通路にモンスターをおびき寄せて倒そう。

➡ラシャーガの３回攻撃はキツイ。仲間と戦わせないようにしたい。

斎戒の間 攻略法

絢爛豪華!?　八魔天ボスが続々登場するぞ

●ティナ

まずはミノタウロス2体を倒すのを優先する。そのあと、仲間とともに総攻撃を仕掛ければ問題ない。ティナの攻撃力はそれほど高くないので、アイテムを使わずとも直接攻撃だけで充分倒せるだろう。

●サンジュ

大事なアイテムを盗まれると厄介なことになる。先制攻撃を必ず仕掛けるようにして、盗みを防ぎたい。ニセモノは攻撃力が低いので、無視してOK。接近してくるサンジュを手当たり次第攻撃しよう。

●アクィラ

つむじかぜのおかげで接近戦は難しい。アクィラとアスカの間につむじかぜがいないときを狙い、遠距離攻撃を仕掛けよう。「不動の盾」を装備するか、ヘイジに矢か「大砲の弾」を投げるのも有効的。

●ネムリー

まずは多数の邪魔なザコモンスターを一掃する。このとき、ネムリーと同一直線上に立っているとビームを食らうので注意。あとは同一直線上に立たないように接近して、直接攻撃するだけでOK。

●クーフク

不思議な踊りを食らうと最大満腹度が50%も減ってしまう。自分から接近せず、クーフクが近づいてきたら攻撃する。これでワープしてくれるため、不思議な踊りを喰らうこともない。

●ソラン＆ドラン　●ポント

ソラン＆ドランとポントとの戦闘はなく、会話だけで次のフロアへ移動できる。ソラン＆ドランは嫌がらせに、次のフロアをワナだらけにしてしまう。「よくみえの腕輪」を必ず用意しておきたい。

BOSS 対決 VERSUS BOSS

第十階層　星華の間

最強最大の敵、降臨!!
万全の準備で戦いに挑め

黒雷仙女は、ラグーンが大幅にパワーアップしたモンスターと思っていい。運命のサイコロ攻撃は健在で、召喚する鬼の手は4体に増加。鬼の手の攻撃は、モンスター召喚、落雷、炎の壁とラグーンのときと同じだ。黒雷仙女は直接攻撃を一切行なわず、同一直線上にアスカが立つと、すべてを貫通する雷撃を放つ。また、一定ターンごとにワープする能力を持ち、接近するのも困難だ。

⬅鬼の手はドラゴン属性のモンスターを召喚する。「ドラゴンキラー」は必須だ。

➡戦闘開始とともに黒雷仙女に突っ込む。鬼の手は無視だ!

BOSS DATA

ラグーンに比べて、ステータスは格段に高くなっている。また、黒雷仙女と鬼の手は、杖の魔法と炎、雷を無効にする能力を持つ。

HP	500
攻撃力	60
防御力	0
EXP	9999
速度	1
移動	飛行
系統	その他

POINT **ワープする黒雷仙女を追いかけて攻撃だ！**

雷と炎が黒雷仙女と鬼の手のメインウェポン。よって「ゴムバンの盾」や「雷無効の秘技書」「心頭滅却の秘技書」を用意しておけば、ほとんどの攻撃を無効化できる。ラグーン戦と同じく、鬼の手は無視して黒雷仙女本体を叩く戦法をとっていく。黒雷仙女は直接攻撃しないため、隣接しても怖くない。ワープしても、しつこく追いかけて攻撃していこう。ザコモンスターが増えたら、「はりつけの巻物」や「混乱の巻物」で動きを封じておくように。

其の壱 杖を使って仲間をパワーアップ

「倍速の杖」や「とうめいの杖」などはアスカひとりのときは、あまり使い道がないアイテム。しかし、仲間に使えば一定ターンの間、大幅にパワーアップさせられる。とくにモンスターハウスでは大活躍が期待できるぞ。仲間に「とうめいの杖」を振ってモンスターハウスに突入させれば、モンスターには見えないため攻撃される恐れはない。アスカは少し離れた場所で待っているだけで、かなりの数のモンスターを倒してくれる。「イカリの杖」や「オオイカリの杖」「ファイトの巻物」を併用すれば、さらに効果が上がる。これらのアイテムをすべて仲間に使えば、通常より2〜4倍の強さを発揮してくれるだろう。
また、「しあわせの杖」はアスカがその効果を受けても500しか経験値を得られない。仲間に振ればレベルアップするので、これも仲間に使うようにしたい。

➡「イカリの杖」や「倍速の杖」はバットカンガルー系を倒すと落とすことがある。

⬆「ファイトの巻物」は防御力も上がるのでとくにオススメ。モンスターハウスがある階で使いたい。

⬅間違って書き込んだら床に置いて水をかけよう。次の階で書き直せるようになる。

➡カッパとカエルだけに水は活力の源。「水がめ」があれば「弟切草」など回復アイテムの代わりになる。

其の弐 「水がめ」の使い道はじつにさまざま

「水がめ」のおもな使い道はワナを消す、ケンゴウ系など剣を持つモンスターの攻撃力を半減させる、オヤジ戦車系やダイキライ系の特技を封印する、の3つ。そのほかに「白紙の巻物」や「転写の巻物」に間違って書き込んだときに水をかける、という使い方もある。「ぬれた巻物」になるが、次の階に移動すれば元通り。ふたたび書き込むことができるようになるのだ。ちなみに『風来のシレン2』で重要なテクニックだった「白紙の巻物」を「聖域の巻物」として使用したあとに水をかけて再利用、という方法は不可能なので注意したい。さらに、「水がめ」にはまだ使い道がある。ヘイジやキハチに水をかけると、元気になってHPが回復するのだ。彼らが仲間のときは「水がめ」を持ち歩くようにしよう。

其の三 トドを増殖させてアイテム稼ぎ

ダメージを受けると分裂するみどりトドとアイアントド。この2体を分裂させて増やしてから倒すと、アイテムが大量に稼げる。まず「トドの盾」を装備していることが必須条件。そして、呪われた矢や、矢のワナを踏んで、トドに当てて増やす。アスカのまわりを囲むぐらいに増えたら、倒してアイテム回収。いくつかアイテムを盗まれるかもしれないが、あとで倒して回収すればOKだ。

←呪われた矢を当ててもダメージは低い。これなら分裂する前にトドを倒してしまう心配はない。

➡矢のワナを踏むと、アスカの右側から矢が飛んでくる。これをトドに当てるのだ。丸太のワナで代用してもいいだろう。

其の四 「イカリの杖」でモンスターを無力化

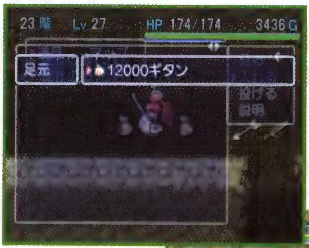
「イカリの杖」は仲間に向かって振るのが、おもな使い方。しかし、わざとモンスターをイカリ状態にして直接攻撃させない使い方もある。たとえば、しおいやん系の特技は「うろこの盾」さえあれば無効にできる。そこでイカリ状態にして特技だけを使わせれば、一方的に攻撃できるというわけ。このように、特技への対策が万全のときは「イカリの杖」も十分活躍してくれる。

➡「必着の腕輪」と「イカリの杖」でケンゴウ系もまったく怖くない。直接攻撃されないため、腕輪が壊れる心配もなく一石二鳥だ。

←「やまびこの盾」があるときは、ゲイズ系やパ王系など魔法を使うモンスターをすべて無効化できる。

其の伍 一撃必殺!! 禁断の高額ギタン投げ

アイテムをお店の買い取り価格分のギタンに変えてしまう「換金の壺」。この壺を使えば、10000ギタン以上をアイテムとして入手できる。これを「保存の壺」に入れて持ち歩けば、究極の飛び道具として使用可能だ。10000ギタンなら、ダメージはなんと1000。あらゆるモンスターはもちろん、黒雷仙女さえ一撃で倒せる。どうしても黒雷仙女が倒せない、という人はお試しあれ。



←「換金の壺」を割ったら、高速移動でギタンに乗る。あとは「保存の壺」に入れて持ち歩いていると便利!?

➡5000ギタンもあれば、どんなモンスターも一撃。「遠投の腕輪」「百発百中の腕輪」を装備して、投げると効果バツグン!

入手アイテム一覧

武器 全27種

なまえ	拾	モ	店
アイアンヘッドの頭		○	
カタナ	○		
かつおぶし			○
鍛えた木刀			○
木づち			○
金の剣	○		○
剛剣マンジカブラ	○		○
根性の竹刀	○		○
車輪のやいば	○		○
成仏のカマ	○		○
使い捨ての剣	○		
つるはし	○		
鉄扇	○		○
どうたぬき	○		○
ドラゴンキラー	○		○
ドレインバスター	○		○
長巻	○		
如意棒	○		○
必中の剣	○		○
1ツ目殺し	○		○
ぶっとびハンマー	○		○
マリンスラッシャー	○		○
三日月刀	○		○
ミノタウロスの斧		○	
モーニングスター	○		○
ヤリ	○		○
妖刀かまいたち	○		○

盾 全23種

なまえ	拾	モ	店
うろこの盾	○		○
おまつりの盾	○		○
皮の盾	○		○
鍛えた木の盾			○
金の盾	○		
グランドカウンター	○		○
ゴムバンの盾	○		○
しあわせの盾	○		○
獣王の盾	○		○
重装の盾	○		○
地雷ナバリの盾	○		○
使い捨ての盾	○		
鉄甲の盾	○		
トドの盾	○		○
ドラゴンシールド	○		○
どんぶりの盾	○		○
バトルカウンター	○		○
風魔の盾	○		○
不動の盾	○		○
矛の盾	○		○
見切りの盾	○		○
みやびやかな盾	○		○
やまびこの盾	○		○

腕輪 全28種

なまえ	拾	モ	店
いやしの腕輪	○		○
うけながしの腕輪	○		○
遠投の腕輪	○		○
会心の腕輪	○		○
混乱よけの腕輪	○		○
サビよけの腕輪	○		○
しあわせの腕輪	○		○
識別の腕輪			○
たかとびの腕輪	○		○
ちからの腕輪	○		○
通過の腕輪	○		○
痛恨の腕輪	○		○
透視の腕輪	○		○
とうぞくの腕輪	○		○
ドレインよけの腕輪	○		○
ねがいの腕輪	○		○
値切の腕輪	○		
ねむらずの腕輪	○		○
呪いよけの腕輪	○		○
パコレプキンの腕輪	○		○
ハラヘラズの腕輪	○		○
ハラヘリの腕輪	○		○
必着の腕輪	○		○
百発百中の腕輪	○		○
まがりの腕輪	○		○
まもりの腕輪	○		○
身代わりの腕輪	○		○
よくみえの腕輪	○		○

杖 全24種

なまえ	拾	モ	店
いかずちの杖	○		○
イカリの杖	○	○	○
痛み分けの杖	○		○
一時しのぎの杖	○		○
入れ替えの杖	○		
回復の杖	○		○
かなしばりの杖	○	○	○
からぶりの杖	○		○
けものみちの杖	○		
転ばぬ先の杖	○		○
しあわせの杖	○		○
とうめいの杖	○		
鈍足の杖	○	○	○
トンネルの杖	○		○
倍速の杖	○	○	
ばくだんの杖	○		
場所替えの杖	○		○
引きよせの杖	○		○
火ばしらの杖	○		○
封印の杖	○		○
ふきとばしの杖	○		○
不幸の杖	○		○
身がわりの杖	○		○

壺 全13種

なまえ	拾	モ	店
回復の壺	○		○
換金の壺	○		○
強化の壺			○
合成の壺	○		○
識別の壺	○		○
弱化の壺	○		○
倉庫の壺	○		○
底抜けの壺	○		
手封じの壺	○		○
変化の壺	○		○
保存の壺	○		○
水がめ	○		○
やりすごしの壺	○		○

巻物 全34種

なまえ	拾	モ	店
あかりの巻物	○		○
いかずちの巻物	○		○
炎上の巻物	○		○
大部屋の巻物	○		○
おはらいの巻物	○		○
困った巻物	○		○
困った時の巻物	○		○
混乱の巻物	○		○
識別の巻物	○		○
すいだしの巻物	○		○
聖域の巻物	○		○
ゾワゾワの巻物	○		○
地の恵みの巻物	○		○
壺増大の巻物	○		○
壺われずの巻物	○		○
転写の巻物	○		○
天の恵みの巻物	○		○
飛ばずの巻物	○		○
ねだやしの巻物	○		○
白紙の巻物	○		○
バクスイの巻物	○		○
はりつけの巻物	○		○
引き上げの巻物	○		○
火種の巻物	○		○
必中の巻物	○		○
ファイトの巻物	○		○
水がれの巻物	○		○
水びたしの巻物	○		○
メッキの巻物	○		○
持ち帰りの巻物	○		○
モンスターハウスの巻物	○		○
落石の巻物	○		○
ワナけしの巻物	○		○
ワナの巻物	○		○

草・種 全26種

なまえ	拾	モ	店
胃拡張の種	○		○
胃縮小の種	○		○

拾＝フロア内に落ちているアイテム　モ＝モンスターを倒すと落とす限定品　店＝店で買えるアイテム

	拾	モ	店
命の草	○		○
弟切草	○		○
火炎草	○		○
キグニ族の種	○		○
くねくね草	○		○
混乱草	○		○
雑草	○		○
しあわせ草	○	○	○
睡眠草	○		○
すばやさの種	○		○
高とび草	○		○
ちからの種	○	○	○
超不幸の種			○
天使の種			○
毒消し草	○		○
毒草	○		○
ドラゴン草	○		○
不幸の種	○		
復活の草		○	
無敵草	○		○
めぐすり草	○		○
物忘れの草	○		
薬草	○		○
よくきき草	○		○

矢・弾 全7種

なまえ	拾	モ	店
会心の矢	○		○
かまいたちの矢	○		○
木の矢	○		○
銀の矢	○		○
大砲の弾	○		
鉄の矢	○		○
デブータの石	○		

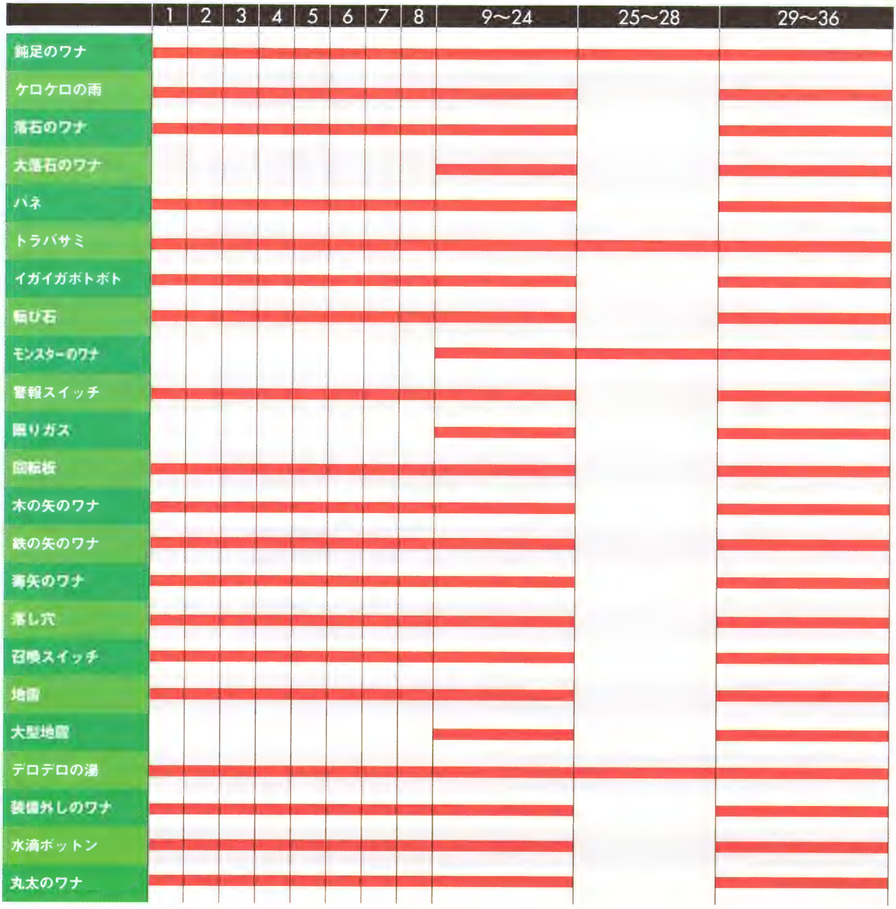
食料 全5種

なまえ	拾	モ	店
大きなおにぎり	○		○
おにぎり	○		○
巨大なおにぎり	○		○
特製おにぎり			○
まずそうなおにぎり	○		

エレキ箱 全1種

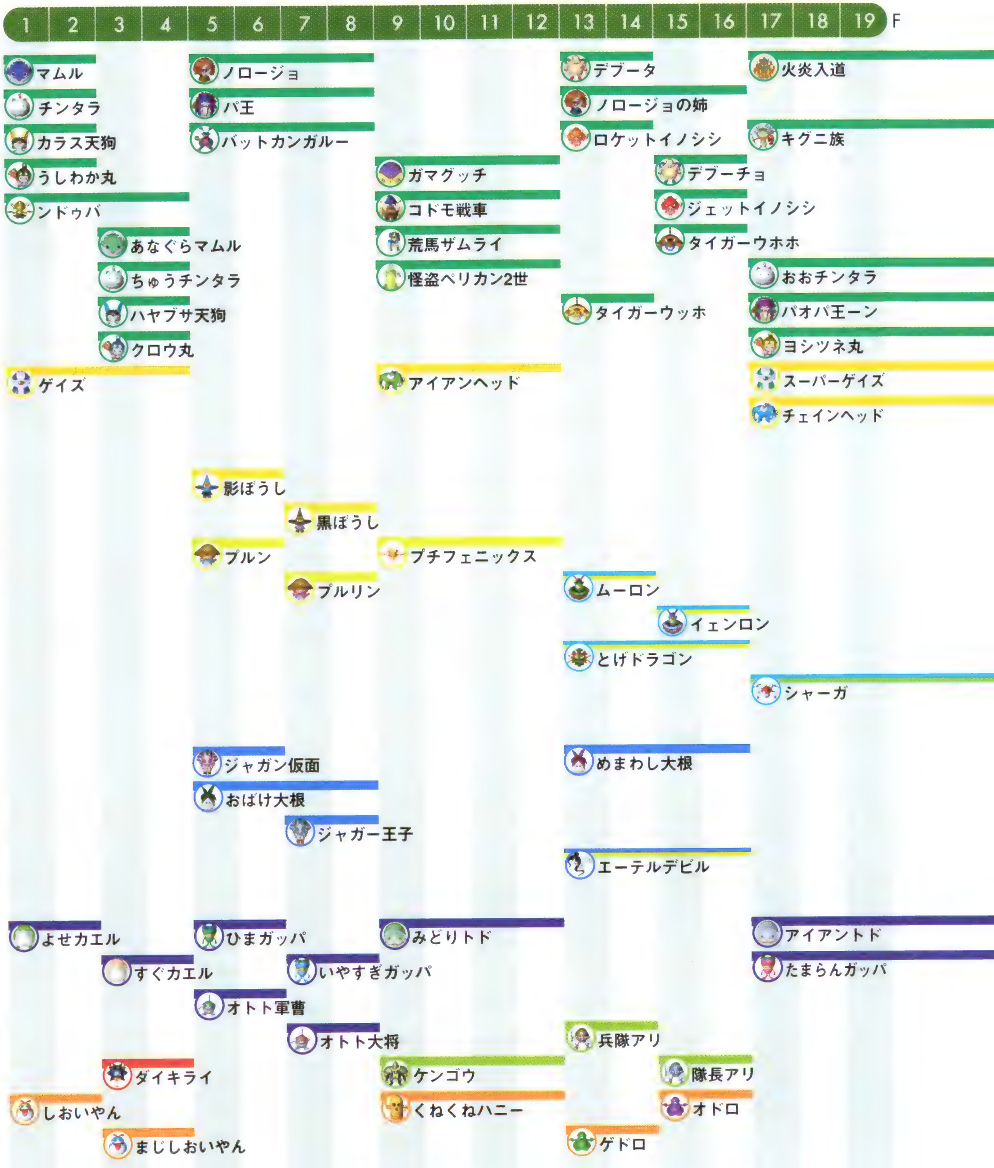
なまえ	拾	モ	店
ドラゴン			○

ワナ出現分布図 星華の大筒



モンスター出現分布図

5階ごとに斎戒の間を迎えて、出現モンスターが総入れ替えする。イアイやドドロなど厄介なモンスターが出る階層は足早に駆け抜けてしまってもいい。



色分けの見方

- ●ドラゴンタイプ
- ●ゴーストタイプ
- ●水中タイプ
- ●爆弾タイプ
- ●ドレインタイプ
- ●一ツ目タイプ
- ●飛行タイプ
- ●カタナタイプ
- ●その他

20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 F

ベルトーベン
ノロージョの母
にぎり親方
デビルカンガルー
デブートン
にぎりもとじめ
チェインヘッド
ドラゴン
ドラゴンヘッド
スカイドラゴン
ハイパーゲイズ
スルードラゴン
闇ぼうし
ボーンドラゴン
スカルドラゴン
ガルムドラゴン
プルンプリン
シンロン
アースニードル
サンダーランス
ナシャーガ
ラシャーガ
ねむり大根
ジャガール王
ファントムデビル
パコレプキーナ
オトト元帥
いまカエル
ミノタウロス
くねくねハニー
イアイ
チョーキライ
将軍
ドドロ
おどるポリゴン
うたうポリゴン
しおやだん
しおかんぺん

全村全景

P19で紹介した、「十六夜の里」と「八神楽の森」以外のすべての村・町を紹介するぞ。これを見ながらマップ内をくまなく散策し、必要な情報とアイテムは全部ゲットだ。

天輪国

マタギ村

天輪国初級の４階と５階の間に位置する、ダンジョン内に登場するいちばん初めの村だ。ここには武器を鍛えてくれるかじ屋と、デンスケがオーナーを務めるエレキ箱専門店「からくや」がある。序盤で装備を鍛えるのに最適だ。

根来神社

天輪国初級の10階と11階の間に位置する、カヤエが住んでいる村。各施設も充実しており、盾を鍛えるかじ屋、HP＆満腹度回復に使える宿屋、バランスの良い品揃えの行商人、そしてダンジョン内での倉庫がここで初登場する。

鋼賀村

天輪国初級16階と17階の間に位置する、ジンパチとミナモの故郷。最初に訪れたときは夜間で、メイオウランの毒によって村は無人状態だ。だが後に倉庫が使えるようになるし、「商売神サカイ」の祭器の間や鋼賀の隠し穴が出現する。

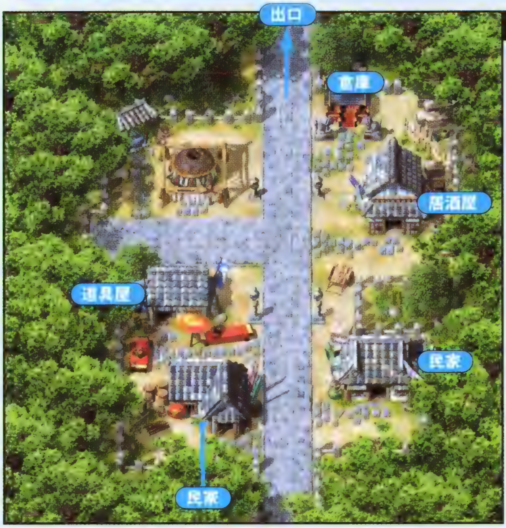
天輪国上級16階と17階の間に位置し、天輪国上級での唯一の村施設。人間に敵対心のない、おとなしいモンスターばかりが住んでいる一風変わった村だ。パコレプキンの道具屋、ぼうれい武者の宿「カスミ屋」、長老マムルなどがいる。

妖怪村

祭来国

一銅村

ドラスの試練５階と６階の間に位置し、「商売神サカイ」の御神体「ソロバン岩」が祭られている。倉庫はあるが預けることしかできない。道具屋を利用して、アイテムの補充をしておこう。



四冥の浜

ドラスの試練11階と12階の間に位置する、モンスターの住む村。「魔道神ドラス」の御神体「巻物岩」が祭られているせいか、住んでいるのは特殊能力系モンスターばかりだ。倉庫があるが預けることのみしかできない。

五穀谷

ブフーの試練８階と９階の間に位置する。「食の神ブフー」の御神体「まんじゅう岩」が祭られているせいか、おいしいお米があることで有名のようだ。宿屋「秋なすび」で出されるご飯はコッパがたいそう気に入ったようで、ミナモもビックリするくらい食べまくる。

六明の集落

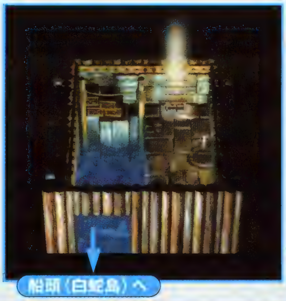
ムラドの試練５階と６階の間に位置する、新鮮な海産物が自慢の漁村だ。「住の神ムラド」の御神体である「マクラ岩」がある以外は、特に目立った施設はなく、民家ばかりだ。漁民たちから情報を得たら次の階へ進もう。

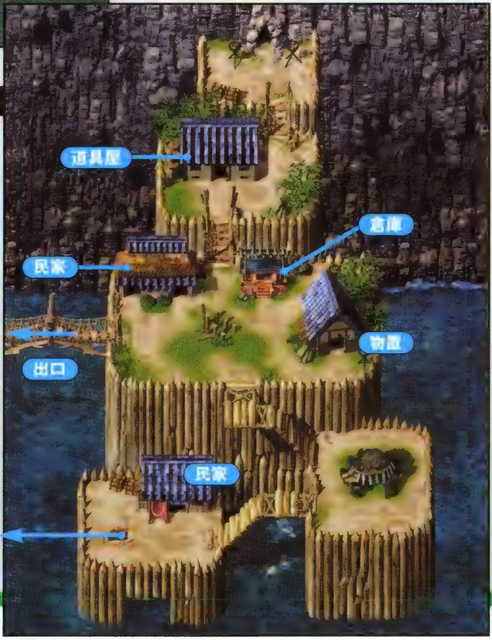
二古玉村

カカ・ルーの試練７階と８階の間に位置する、祭来国で最も花の多い村。「ワナの神カカ・ルー」の御神体である「ころび岩」が祭られている。温泉つきの宿屋と、そこに泊まっている行商人、倉庫では、アイテムを預けることしかできない。

三婆砦

ギトーの試練８階と９階の間に位置する、泥棒や荒くれ者が集まっている村。「泥棒神ギトー」の御神体である「お隠れ岩」が祭られている。八魔天編シナリオをクリアした後、ここの船頭に頼めば白蛇島まで船を出してくれるようになる。





ダンジョン攻略篇
187
全村全景

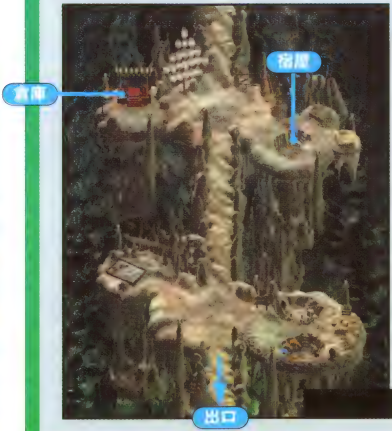
七天京

クロンの試練8階と9階の間に位置する、「旅の神クロン」のご御神体「お休み岩」が祭られている町。ここにリーバ祭の時に大花火を打ち上げる、「星華の大筒」があるぞ。施設の充実度は最高クラスなので、車屋に頼んで頻繁に訪れるようにしよう。

ゲンノウ村

リーバの試練６階と７階の間に位置する、鉱山のふもとの村。エレキ箱を発明し、キチゾーとバリバリの師匠だった故・カラマツ翁の出身地がここ。村にはエレキ箱細工師が多く、道具屋もエレキ箱中心の品揃えだ。

黄泉路街道



リーバの試練14階と15階の間に位置する。地の底に存在し、死者の国に最も近いと言われている村。そのため、村にいるのは霊力を高めるために訪れた神官や修行僧がほとんどだ。倉庫と宿屋以外にめぼしい施設はあまりない。

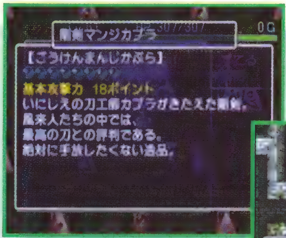
シナリオで手に入るアイテム

ストーリーを進めて、いち早くエンディングを見ようとするのは正しいことだ。しかし時には、一度クリアしたダンジョンをもう一度プレイしてみるのもオススメだ。こんなにご褒美が用意されているのだから…。

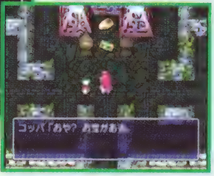
➡クリアしたあとにもう一度訪れると、階段ができている…。

シナリオアイテムとは？

シナリオアイテムとは、ダンジョンをクリアするなどしてシナリオを進めたときに、必然的に手に入れられるアイテムのこと。それらは主に他のダンジョンでは手に入りにくい、レア度の高いものが中心だ。例えば、通常よりも基本の値が大きいアイテムだったり、そのシナリオでしか手に入らないアイテムだったりするのだ。風来道を極めるなら是非。



⬆この「剛剣マンジカブラ」のスロット数は通常の６個ではなく８個。



⬇他のどこでも手に入れられない、完全限定アイテムも存在する。

主なシナリオアイテム

主なレアアイテム一覧

鋼賀村のジンパチ	合成の壺（5）
鋼賀の隠し穴　最深階	剛剣マンジカブラ(スロット8つの特殊仕様)、風魔の盾(スロット8つ)、ケンゴウの刀の3つからランダム
ドラスの試練　最深階	奇妙な巻物 巻の壱、祝福の壺（9）
ブフーの試練　最深階	奇妙な巻物 巻の弐、盗賊番の箱
ムラドの試練　最深階	風魔石（最初に訪れた時のみ）
カカ・ルーの試練　斎戒の間	ワナ師の腕輪（祭器取得後）
カカ・ルーの試練　最深階	奇妙な巻物 巻の参、みかわしの盾
クロンの試練　斎戒の間	気力の腕輪（祭器取得後）
クロンの試練　最深階	奇妙な巻物 巻の四、？？？？？？
星華の大筒　星華の間	？？？？？、？？？？？、強化の壺（1）
白蛇島クリア	風魔石
裏白蛇島　最深階	風魔の盾（「返」の印つき）。詳しくは204ページ参照。

手に入るシナリオアイテムは、大きく分けて２種類ある。それは、一度しか手に入れられないものと、条件さえクリアすれば何度でも手に入れられるものの２つである。主なルールとしては、消耗(しょうもう)したり無くなったりする物は複数回手に入るようだ。

➡例えば、ジンパチに「合成の壺」をもらえるのは鋼賀編クリア後、最初に鋼賀村を訪れた時のただ１回のみだ。

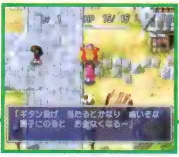
キチゾー&バリバリのオリジナルエレキ箱

お互いのエレキ箱細工の腕を競い合う、同門エレキ箱細工師のキチゾーとバリバリ。ちょっと変わった奴らだが、細工師としての腕は一流だ。主人公が彼らのオリジナルエレキ箱を購入してあげると、創作意欲が湧(わ)くのか、２作目、３作目と新しいオリジナルエレキ箱を商品化してくる。

	キチゾー	バリバリ
1作目	●馬武者の箱	●バットカンガルーの箱
2作目	●タイガーウッホの箱	●ダイキライの箱
3作目	●パ王の箱	●キグニ族の箱 ●シューベルの箱
4作目	●ケンゴウの箱	●エーテルデビルの箱

歌詠みじいさんをあなどるな！

祭来国のあちこちの村で見かける、短歌を詠んで聞かせてくれるじいさん。特に役に立たないようにも思えるが、根気よく何回も聞いてあげて欲しい。そうすると一度だけだが、ご褒美として「風魔石」をくれることがある。



⬅基本的に上手いとも思えないし、意味がないようにも思えるが…？

白蛇島

祭来国に平和が戻り、ホッとしているのもつかの間、黒雷仙女に取り憑かれていた老婆が新たなダンジョンの存在を告げる。究極のお宝が眠るという白蛇島とは一体…？

DUNGEON DATA

階層数	99	持ち込めるアイテム	0 個	ギタンの持ち込み	なし	店の出現	あり	仲間	なし

アイテムの識別状況	武	盾	腕	杖	壺	巻	草	矢	食	秘	工	回
	×	×	×	×	×	×	×	●	●	−	●	−

●すべて識別　○一部識別
×すべて未識別　−未登場

●白蛇島とは…

白蛇島は仲間、ギタン、アイテムの持ち込みが不可能で、おまけにすべてのアイテムが未識別で登場する。裸一貫で99階を目指すという純粋に風来人としての腕が試される究極のダンジョンだ。これまで培ってきたテクニックを存分に発揮しよう。

➡すべてのアイテムが未識別なうえに新アイテムも出現する。

⬅戦闘、識別、ドロボウとあらゆるテクニックが必要とされる。

●白蛇島・旅の流れ

三婆砦

●初めて白蛇島に挑戦するときは、三婆砦から船に乗っていく。村の南西にある階段を降りれば、船着き場がある。２回目以降は、三婆砦に来る必要はなく、一気に白蛇島の入口に来られる。

白蛇島

●１～３階は蛇島山の入口への道のりとなっており、シャッフルダンジョンで構成されている。序盤だからといって気を抜いているとアッという間に倒されてしまう。しっかりアイテム回収と経験値稼ぎに励もう。

蛇頭山

●４階からは蛇島山をひたすら昇っていく。モンスターハウスやお店も出現するようになり、ここからが白蛇島の本番と言える。ここから埋もれたる城までは、ずっとランダムダンジョンで構成されている。

埋もれたる城

●98～99階は鋼賀城のような城を舞台にしたシャッフルダンジョンだ。何故、こんなところに城があるのかは一切不明。最終階層に達したときに、その謎が明らかになるかもしれない……!?

天守閣

●蛇頭山を登りきると、不気味な天守閣へとたどり着く。ここでアスカとコッパを待ち受けるものは何なのか？それはプレイヤー自身の目で確かめて欲しい。

ダンキチに話しかければアッという間に白蛇島の入口へ

老婆の誘いを受けたあとに車屋のダンキチに話しかけると、いつでも白蛇島へ連れていってくれる。アイテムを持っているなら、あらかじめ倉庫に預けておこう。初めて白蛇島に挑むときだけは、三婆砦から船に乗る必要がある。

⬆２回目以降は、ダンキチに話しかければ一気に白蛇島まで運んでくれる。

休息できる場所は一切なし!! 自力でダンジョンを制覇すべし

白蛇島はモンスターだらけで、誰も住んでいない無人島。途中で村や施設などはなく誰かの助けは一切得られない。おまけに救助要請ができないため、倒れたらそこで終了だ。

⬆これまでのダンジョン以上に、一瞬の油断が命取りとなる。あらゆる状況を想定して進んでいこう。

アイテムの識別が命運を分ける

白蛇島は、未識別アイテムをいかに早く識別できるかがクリアの鍵を握る。「識別の壺」や「識別の巻物」といった識別用アイテムは腕輪と壺、草の識別に使う。とくに草は「超不幸の種」「物忘れの草」という最悪のものが出るので、迂闊に飲まないようにしたい。杖、巻物は実際に使って識別する。武器、盾は呪いが解ける状況で装備するように。

←最初に拾った武器、盾だけは無条件で装備していく。呪われていたとしても、何も装備していないよりは遥かにマシだ。

➡5階あたりまでは草を飲んで識別してOK。それ以降は「超不幸の種」が恐ろしいので「識別の壺（巻物）」を使うこと。

怪盗ペリカン系の出現階層を覚える

99階を目指すなら装備の強化は欠かせない。「合成の壺」は出現率がさほど高くないため、怪盗ペリカン系に頼ることになる。出現する階層までに武器、盾を集めておき、遭遇したらドンドン合成していこう。「おにぎり」に余裕があれば、できるだけ粘って合成可能なアイテムをすべて合成しておきたい。装備品だけでなく、同種の杖も合成しておこう。

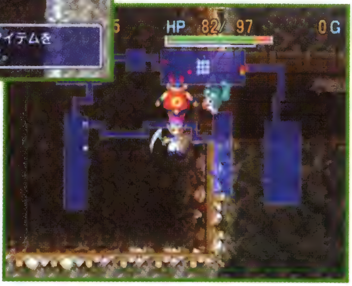
➡異種合成できるのも怪盗ペリカン系の魅力。序盤で盾と「弟切草」を合成できれば、そのあとの展開がかなりラクになる。

←アイテムを投げるときは1マス以上離れること。隣接しているとアイテムを吸い込まれて思い通りの合成ができない。

店があったら最大限活用する

白蛇島では店が唯一の休息地。アイテムを購入できるだけでなく、商品を拾って店主に入口を塞いでもらえば、ゆっくり回復することもできる。また、店はアイテムの識別にも役立つ。売値または買値をP226からのアイテムデータや巻末の価格表と照らし合わせれば、どのアイテムなのか判別できる。ただし、同価格のものは他の方法で識別するしかない。

←呪われている武器や盾も価格をチェックすれば一目瞭然。通常より買い取り価格が低ければ、呪われているのだ。



➡店主のほうを向いて移動するだけで場所を入れ替えられる。モンスターに追われているときは、これで入口を塞ごう。

階層別必勝法

ほぼ全種類のモンスターが登場する白蛇島。あらゆる状況を想定し、超難関ダンジョンを戦い抜こう!!

第一階層 1F → 2F

レベル上げとアイテムの識別に励もう

この階層は、ひたすらモンスターを倒してアスカのレベルを上げていく。最低でも3階へ行く前にレベル4まで上げておくように。武器、盾が拾えないときはレベル5は欲しい。拾ったアイテムはすぐに識別していこう。また、低確率だがンドゥバが出現することがある。HPが残りわずかという状況で、アイテムを拾うことはなるべく避けていきたい。

出現モンスター ●詳しくはP200へ…

●マムル●あなぐらマムル●チンタラ●ンドゥバ●うしわか丸

⬅失敗しても痛くないので、どんどん識別していこう。

➡2階で粘ってモンスターを倒しレベル4まで上げる。

第二階層 3F → 6F

先制攻撃されないように慎重に進んでいく

装備品がなにもないと、いきなり厳しい戦いを強いられる階層。先制攻撃されるだけで辛いため、HPが少ないときは通路に入らず、部屋でこまめに足踏みして回復しよう。5階から出現するゲイズには要注意。ここまで拾ったアイテムを駆使して、なるべく接近戦を避けていこう。満腹度に余裕があれば、ぬすっトドを倒してアイテムを稼ぎたい。

出現モンスター ●詳しくはP200へ…

●にぎりみならい●しおいやん●よせカエル●ガマラ●ゲイズ●ぬすっトド●ボウヤー●にぎりへんげ●ンドゥバ●わらうポリゴン●ちゅうチンタラ●カラス天狗●オトト兵●うしわか丸

⬅アイテムを投げて注意をそらせば簡単に倒せる。

➡催眠術を受けないように高速移動は控えめにしたい。

第三階層 7F → 11F

合成のチャンス到来できるだけ粘ろう!

7階から待望の怪盗ペリカンが登場する。この階層までなるべく「弟切草」や「ドラゴン草」などを使わないようにしておき、盾または武器と合成していきたい。とくに注意すべきモンスターは、にぎりへんげ。よほど「おにぎり」に困っているとき以外は、特技を喰らうのは避けるべきだ。高速移動は控えて、遠距離攻撃で対処していこう。

出現モンスター ●詳しくはP200へ…

●怪盗ペリカン●コドモ戦車●にぎりへんげ●ジャガン仮面●鬼面武者●ちゅうチンタラ●ロケットイノシシ●ひまガッパ●馬武者●タイガーウッホ●まじしおいやん●オトト軍曹●プルン　ほか

⬅怪盗ペリカンが出現するまでなるべく粘るように。

➡攻撃を反射するとげドラゴンは矢で倒したいところ。

第四階層 12F → 16F

大事なアイテムは壺に入れて呪いを回避

ノロージョの呪い攻撃が厄介。「保存の壺」があるなら、大事なアイテムを優先して入れておこう。どうしても呪われたくないアイテムは、床に置いてから探索するのもひとつの手だ。また、オヤジ戦車と火炎入道に同時に襲われると辛い。砲撃で火炎入道がドンドン増殖していくため、手がつけられなくなる。ほかのモンスターを巻き込んでイッテツ戦車にレベルアップする恐れもあるため、部屋での戦闘はできるだけ避けていくように。

出現モンスター ●詳しくはP200へ…

●シューベル●デブータ●パコレプキン●オヤジ戦車●おばけ大根●火炎入道●はんにゃ武者●怪盗ペリカン２世●ノロージョ●まわるポリゴン●いやすぎガッパ●ケンゴウ●プルリン　ほか

←装備が呪われるのはしかたない。ノロージョが出現しなくなったら解呪しよう。

➡ケンゴウも厄介な相手。長い通路を移動するときは矢を撃ちながら進みたい。

第五階層 17F → 24F

「封印の杖」や遠距離攻撃で特技を食らうのを避けよう

ミドロ、にぎり親方、めまわし大根などイヤな特技を持つモンスターばかりが登場する。「封印の杖」があるなら惜しまずこれらのモンスターに使っていこう。とくに、装備品を失う恐れのあるスーパーゲイズとイアイはもっとも警戒すべき相手だ。部屋で戦うときは荒馬ザムライにも注意。ほかのモンスターを倒して、アッという間に乱れ馬王までレベルアップされることがある。コイツを発見したら通路に誘い込んでから倒そう。

出現モンスター ●詳しくはP200へ…

●ガマグッチ●メンベルス●スーパーゲイズ●タウロス●ドラゴン●みどりトド●パコレプキーナ●にぎり親方●めまわし大根●ミドロ●荒馬ザムライ●パ王●イアイ●怪盗ペリカン３世　ほか

←装備を弱めるミドロ。ほかにモンスターがいなければ装備を外すのもいい。

➡怪盗ペリカン３世が登場するので、装備の強化も忘れずに行なっていくように。

第六階層 25F → 30F

イッテツ戦車には水をかけてやれ！

25階から倍速で大砲を撃ちまくるイッテツ戦車が登場。「水がめ」に水を汲んでおき、出会ったら即座に使って砲撃を封印しよう。また、砲撃で増殖する火炎入道がふたたび登場。部屋での戦闘は分が悪いので、極力避けるべきだ。ほかには、しおやだんにも注意。特技でちからの最大値を下げられるのは、かなり痛い。このあとにしおかんべんが登場することも考慮して、必ず「毒消し草」か「うろこの盾」を合成した盾を用意しておきたい。

出現モンスター ●詳しくはP200へ…

●スーパーゲイズ●ミノタウロス●デブーチョ●イッテツ戦車●火炎入道●ノロージョの姉●おおチンタラ●パオパ王●エビルカンガルー●しおやだん●ナシャーガ●チェインヘッド　ほか

←イッテツ戦車は「水がめ」があれば怖くない。水は常に満タンにしておこう。

➡しおやだんの特技を盾で無効にできなければ「封印の杖」で対処していく。

第七階層 31F → 40F

アークドラゴンの誕生だけはなんとしても避ける

イッテツ戦車、ゲドロ、ノロージョの姉とアスカを苦しめるモンスターが目白押しの階層。だが、意外に厄介なのが将軍。コイツ自体は何の問題もないが、倒したあとに出現するぼうれい武者が曲者（くせもの）。放っておくと、スカイドラゴンがアークドラゴンにレベルアップする恐れがある。この時点でアークドラゴンと戦うのはかなり厳しい。「ふきとばしの杖」「成仏のカマ」などあらゆるアイテムを駆使して、ぼうれい武者を倒しておくこと。

出現モンスター ●詳しくはP200へ…

●ミノタウロス●スカイドラゴン●イッテツ戦車●ファントムデビル●将軍●スルードラゴン●ノロージョの姉●ゲドロ●エレーキライ●タイガーウホホ●スカルドラゴン●アースニードル　ほか

←ファントムデビルも侮れない相手。通路に逃げて、攻撃を当てるようにしたい。

➡ゲドロとの接近戦は厳禁。盾をサビさせるのだけはなんとしても防ぐように。

第八階層 41F → 50F

おにぎりにされる前ににぎりもとじめを倒す！

41階から登場するにぎりもとじめは、アスカをおにぎりに変えてしまう最悪のモンスター。「透視の腕輪」がなければ、通路は矢を撃ちながら進み、先制攻撃されるのを避けること。また、低確率ながらデビルカンガルーも出現する。にぎりもとじめがオオイカリ状態になると、手持ちのアイテムがすべておにぎりにされる恐れもある。オオイカリ状態のモンスターが出現したら、即座にデビルカンガルーを見つけだして倒すようにしよう。

出現モンスター ●詳しくはP200へ…

●アイアントド●洞窟マムル●にぎりもとじめ●ファントムデビル●オドロ●デビルカンガルー●タイガーウホホ●将軍●オトト元帥●ジャガール王●怪盗ペリカン４世●イヌワシ天狗　ほか

←アイアントドは装備品を盗む。「必着の腕輪」か「トドの盾」で防ごう。

➡久しぶりに怪盗ペリカン系が登場する。後半に向けて装備の強化を図ろう！

第九階層 51F → 60F

プルンプリンを倒して「復活の草」をゲットせよ

この階層で将軍とスカイドラゴンのコンビが再登場。ぼうれい武者の対処をしっかり行なおう。広い部屋で厄介なのが、たまらんガッパ。コイツのアイテム投げの被害を少しでも抑えるために、壺の容量を少し空けておくといい。これなら、もしアイテムを投げられてもアスカに当たらずに、壺に入るだけで済むことが多いぞ。また、56階以降は76階まで怪盗ペリカンが出現しない。装備品を持っているなら、55階までに合成しておこう。

出現モンスター ●詳しくはP202へ…

●スカイドラゴン●アイアントド●にぎりもとじめ●将軍●ノロージョの母●オドロ●たまらんガッパ●タイガーウホーン●しおかんべん●プルンプリン●怪盗ペリカン４世●闇ぼうし　ほか

←アイテムを4つも呪うノロージョの母。「呪いよけの腕輪」が欲しいところだ。

➡プルンプリンは「復活の草」を落とすことがある。見つけたら必ず倒すように！

第十 階層 61F → 70F

デブートンの投石注意報 「回復の壺」は必須だ！

61階からデブートンの投石が容赦なく降り注ぐ。運良く「身かわしの盾」が手に入っているなら問題ないが、実際は難しい。投石の飛んでくる方向を見極めて、近くなら接近して倒し、遠いようなら飛んでくる方向の反対側に退避しよう。常にを投石警戒してHPを半分以上に回復しておくこと。また、66階から出現するドドロは装備品の能力を消す、最悪の特技を持つ。「サビよけの腕輪」がなければ「封印の杖」で対抗するように。

出現モンスター ●詳しくはP202へ…

●ハイパーゲイズ●デブートン●ミラージュデビル●ノロージョの母●ドドロ●チョーキライ●ソニックイノシシ●たまらんガッパ●デビルカンガルー●タイガーウホーン●しおかんべん　ほか

⬅どこにいても投石の恐れがあるため、油断できない。こまめに回復を！

➡ドドロの特技はメッキしていても防げない。絶対に接近させないように！

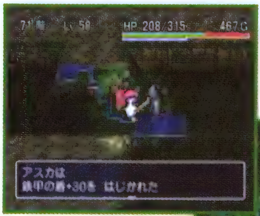
第十一 階層 71F → 85F

盾の消滅は死を招く シハンには細心の注意を

この階層から装備を弾くシハンが登場。この時点で武器と盾を失うと、クリアは絶望的になる。通路を移動時は「必着の腕輪」を装備、シハンとの戦闘時は壁を背にすることを厳守したい。壁と密着していないと、アストラルデビルやミラージュデビルが背後にいる可能性がある。また、76階から出現するねむり大根も曲者。ほかのモンスターと接近してきたら、眠らされる前に「封印の杖」や「一時しのぎの杖」で対処していこう。

出現モンスター ●詳しくはP202へ…

●ハイパーゲイズ●ベルトーベン●メガタウロス●デブートン●パコレプキング●アストラルデビル●ねむり大根●パオパエーン●シハン●怪盗ペリカン4世●ギガヘッド●シンロン　ほか



⬅盾がなくなると取り返しが付かない。アイテムを惜しまず使って特技を防げ！

➡メガタウロスなどパワーキャラも続々登場。無理せず逃げることも大切だ。

第十二 階層 86F → 99F

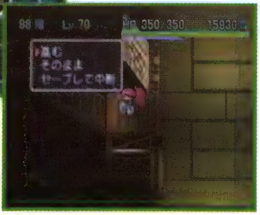
最強の敵アークドラゴン降臨 「ねだやしの巻物」の出番だ

ついに最強最悪のアークドラゴンが登場。この階層までに「ねだやしの巻物」か「白紙の巻物」を温存しておき、一刻も早く存在を消してしまいたい。その際に、うっかりアークドラゴンに化けたイヌワシ天狗を消滅させないように。直接攻撃のダメージの大きさや、ちゃんと炎を吐いているかで本物かどうか確認してから、アイテムを使おう。あとは99階までひたすら階段を目指すだけだ。モンスターハウスは全て無視しておかないとキリがない。

出現モンスター ●詳しくはP203へ…

●ハイパーゲイズ●メガタウロス●アークドラゴン●パコレプキング●アストラルデビル●ねむり大根●うたうポリゴン●イヌワシ天狗●乱れ馬王●タイガーウホーン●シハン●ラシャーガ　など

⬅アークドラゴンはすぐにねだやしに。しかし、強敵揃いなので油断は禁物だ。



➡ここまで来たら無理は禁物。階段を見つけたらすぐに昇るつもりで進もう。

其の壱　モンスターを育てて一気に経験値を稼ぐ

「しあわせの杖」や「身がわりの杖」はモンスターをレベルアップさせるのに最適。これらがあれば、序盤で大量の経験値が稼ぐことができる。序盤でレベルアップさせるならあなぐらマムルとにぎりへんげがオススメ。前者は洞窟マムルにしてから、「ふきとばしの杖」やギタン投げで簡単に倒せる。一方、後者はにぎりもとじめにして、おにぎりを投げれば一発だ。また、火炎入道を99まで育てて倒すのもいい。店や「聖域の巻物」を利用して安全地帯をつくり、ひたすら炎を当てて育てていく。そしてレベル99になったら、「水がめ」で水をかけてやれば一発で倒せる。「大砲の弾」やオヤジ戦車を使ってわざと分裂させてもいいが、1回でも攻撃を食らうと危険なため、あまり無茶はしないように。

➡「身がわりの杖」で身代わりをつくり、にぎりへんげに倒させる。おにぎりをちゃんと用意しておこう。

⬅火の印がついた剣をひたすら火炎入道に振る。「水がめ」がないときは危険なので、絶対行なわないように。

其の弐　あらゆる手段を講じてアイテムを稼ぐ！

白蛇島では、ありとあらゆる方法でアイテムを稼いでいこう。遠距離攻撃できる矢は、厄介なモンスターと戦うときの重要なダメージ源。これは、ワナやボウヤー系を利用すれば、いくらでも入手可能。ワナはアイテムを投げてわざと起動させれば、壊れるまで稼げる。壁沿いに設置されていなければ「ふきとばしの杖」で壁まで吹き飛ばそう。ボウヤーとコドモ戦車はアスカとの間に、障害物があっても矢を撃ってくる。この習性を利用すれば、柱や壁のある部屋で風が吹くまで矢が稼げる。また「車輪のやいば」はワナの上にいるモンスターに投げるだけで、モンスターがワナにかかる便利なアイテム。転び石で転ばせると、100％でアイテムを落とすぞ。地雷や大型地雷、落し穴は「車輪のやいば」が消滅するので注意。

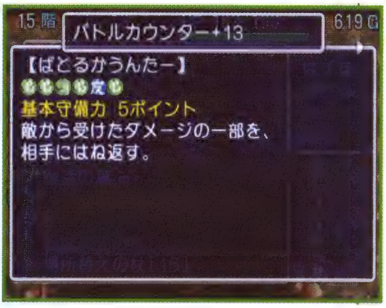
⬅矢のワナを発見したら壊れるまで矢を稼ぐ。「保存の壺」に入れれば99本以上持ち歩ける。

➡序盤で「車輪のやいば」を拾ったらラッキー。モンスターをワナにかけてラクに倒せるうえに転び石でアイテムも稼げる。

其の参 武器と盾はメインとサブのふたつをつくっていく

武器、盾の入手が運任せの白蛇島では、適当に合成したのでは効率が悪く、結果的に弱い装備品ができあがる。そこで、メインとサブのふたつをつくっていく方法がオススメ。序盤では「弟切草」を合成してサブの盾にする。受けたダメージを回復できるため、生き残る確率が高いからだ。途中で「やまびこの盾」などを拾ったら持ち歩いて、メインのベースに合成する。そして、戦闘がキツイと感じてきたらメインにサブを合成して、ひとつの盾にしよう。このあとに「身かわしの盾」などさらに追加したい能力があったら、再度ベースの盾を探して、新ベース→身かわし→既存の盾の順番に合成しよう。新ベースの印に入りきらない既存の盾の能力は消えるが、身かわしの能力を追加できる。

➡「弟切草」は怪盗ペリカン系の出現する階層まで、なるべく使わずにとっておこう。



➡サブの盾はおもに「弟切草」を合成する。序盤はこれで受けたダメージを回復しよう。

最終的な武器・盾の理想装備

ベース・能力の優先順位（高→低）

武器

ベース	能力
剛剣マンジカブラ	妖刀かまいたち
どうたぬき	ミノタウロスの斧
カタナ	回復の剣
	必中の剣
	バクスイの巻物
	根性の竹刀
	ドラゴンキラー
	ドレインバスター
	成仏のカマ

盾

ベース	能力
風魔の盾	皮の盾
鉄甲の盾	やまびこの盾
獣王の盾	身かわしの盾
	うろこの盾
	トドの盾
	地雷ナバリの盾
	見切りの盾
	バトルカウンター

其の四 確実に泥棒できなければ止めたほうが無難

白蛇島には、貴重なアイテムが売られていることが多い。泥棒してでも、欲しいところだが無茶は禁物。倒れてもさほど悔しくない序盤ならば、果敢にチャレンジしてもOK。だが、中盤以降は「大部屋の巻物」や「パコレプキンの腕輪」などで確実に実行できるとき以外、止めたほうがいい。中盤まで来られたのなら、ギタンやアイテムもそれなりに充実しているはず。命の危険を冒してまで欲しいアイテムかどうか考えてみよう。

➡役立つ能力を持つ装備品は価格も高め。できれば泥棒せずに手に入れたいところだが…。

➡大部屋にして店主を身代わりにして、もうひとりの店主を攻撃。これで階段が空いて逃げられる。

入手アイテム一覧

武器 全32種

なまえ	拾	モ	店
アイアンヘッドの頭		○	
カタナ	○		○
かつおぶし	○		○
ガマラのムチ	○		○
鍛えた木刀	○		○
木づち	○		○
金の剣	○		○
剛剣マンジカブラ	○		○
根性の竹刀	○		○
こんぼう	○		○
車輪のやいば	○		○
成仏のカマ	○		○
衰弱の枝	○		○
使い捨ての剣	○		○
つるはし	○		
鉄扇	○		○
どうたぬき	○		○
ドラゴンキラー	○		○
ドレインバスター	○		○
長巻	○		○
にぎりへんげの剣	○		○
如意棒	○		○
背水の剣	○		○
必中の剣	○		○
1ツ目殺し	○		○
ぶっとびハンマー	○		○
マリンスラッシャー	○		○
三日月刀	○		○
ミノタウロスの斧		○	
モーニングスター	○		○
ヤリ	○		○
妖刀かまいたち	○		○

盾 全26種

なまえ	拾	モ	店
うろこの盾	○		○
おまつりの盾	○		○
ガマラの盾	○		○
皮の盾	○		○
鍛えた木の盾	○		○
金の盾	○		○
グランドカウンター	○		○
ゴムバンの盾	○		○
しあわせの盾	○		○
獣王の盾	○		○
重装の盾	○		○
正面戦士の盾	○		○
地雷ナバリの盾	○		○
青銅甲の盾	○		○
使い捨ての盾	○		○
鉄甲の盾	○		○
トドの盾	○		○
ドラゴンシールド	○		○
どんぶりの盾	○		○
バトルカウンター	○		○
風魔の盾	○		○
不動の盾	○		○
矛の盾	○		○
身かわしの盾	○		○
見切りの盾	○		○
みやびやかな盾	○		○
やまびこの盾	○		○

腕輪 全28種

なまえ	拾	モ	店
いやしの腕輪	○		○
うけながしの腕輪	○		○
遠投の腕輪	○		○
会心の腕輪	○		○
混乱よけの腕輪	○		○
サビよけの腕輪	○		○
しあわせの腕輪	○		○
識別の腕輪			○
たかとびの腕輪	○		○
ちからの腕輪	○		○
通過の腕輪	○		○
痛恨の腕輪	○		○
透視の腕輪	○		○
とうぞくの腕輪	○		○
ドレインよけの腕輪	○		○
ねがいの腕輪	○		○
値切の腕輪	○		
ねむらずの腕輪	○		○
呪いよけの腕輪	○		○
パコレプキンの腕輪	○		○
ハラヘラズの腕輪			○
ハラヘリの腕輪			○
必着の腕輪	○		○
百発百中の腕輪	○		○
まがりの腕輪	○		○
まもりの腕輪	○		○
身代わりの腕輪	○		○
よくみえの腕輪	○		○

杖 全24種

なまえ	拾	モ	店
いかずちの杖	○		○
イカリの杖	○	○	○
痛み分けの杖	○		○
一時しのぎの杖	○		○
入れ替えの杖	○		○
オオイカリの杖			○
回復の杖	○		○
かなしばりの杖	○	○	○
からぶりの杖	○		○
けものみちの杖	○		○
転ばぬ先の杖	○		○
しあわせの杖	○		○
とうめいの杖	○		○
鈍足の杖	○	○	○
トンネルの杖	○		○
倍速の杖	○	○	○
ばくだんの杖	○		○
場所替えの杖	○		○
引きよせの杖	○		○
火ばしらの杖	○		○
封印の杖	○	○	○
ふきとばしの杖	○		○
不幸の杖	○		○
身がわりの杖	○		○

壺 全13種

なまえ	拾	モ	店
回復の壺	○		○
換金の壺	○		○
強化の壺	○		○
合成の壺	○		○
識別の壺	○		○
弱化の壺	○		○
倉庫の壺	○		
底抜けの壺	○		
手封じの壺	○		○
変化の壺	○		○
保存の壺	○		○
水がめ	○		○
やりすごしの壺	○		○

巻物 全32種

なまえ	拾	モ	店
あかりの巻物	○		○
いかずちの巻物	○		○
炎上の巻物	○		○
大部屋の巻物	○		
おはらいの巻物	○		○
困った時の巻物	○		○
困った巻物	○		○
混乱の巻物	○		○
識別の巻物	○		○
すいだしの巻物	○		○
聖域の巻物	○		○
ゾワゾワの巻物	○		○
地の恵みの巻物	○		○
壺増大の巻物	○		○
壺われずの巻物	○		○
転写の巻物	○		○
天の恵みの巻物	○		○
飛ばずの巻物	○		○
ねだやしの巻物	○		○
白紙の巻物	○		○
バクスイの巻物	○		○
はりつけの巻物	○		○
引き上げの巻物			○
火種の巻物	○		○
必中の巻物	○		○
水がれの巻物	○		○
水びたしの巻物	○		○
メッキの巻物	○		○
モンスターハウスの巻物	○		○

拾＝フロア内に落ちているアイテム　モ＝モンスターを倒すと落とす限定品　店＝店で買えるアイテム

	拾	モ	店
落石の巻物	○		○
ワナけしの巻物	○		○
ワナの巻物			○

草・種 全26種

なまえ	拾	モ	店
胃拡張の種	○		○
胃縮小の種	○		○
命の草	○		○
弟切草	○		○
火炎草	○		○
キグニ族の種	○		○
くねくね草	○		○
混乱草	○		○
雑草	○		○
しあわせ草	○	○	○
睡眠草	○		○
すばやさの種	○		○
高とび草	○		○
ちからの種	○	○	○
超不幸の種	○		○
天使の種	○		○
毒消し草	○		○
毒草	○		○
ドラゴン草	○		○
不幸の種	○		○
復活の草		○	
無敵草	○		○
めぐすり草	○		○
物忘れの草	○		○
薬草	○		○
よくきき草	○		○

矢・弾 全7種

なまえ	拾	モ	店
会心の矢	○		○
かまいたちの矢	○		○
木の矢	○		○
銀の矢	○		○
大砲の弾	○		
鉄の矢	○		○
デブータの石	○		

食料 全5種

なまえ	拾	モ	店
大きなおにぎり	○		○
おにぎり	○		○
巨大なおにぎり	○		○
特製おにぎり	○		○
まずそうなおにぎり	○		

エレキ箱 全1種

なまえ	拾	モ	店
プチフェニックスの箱			○

見事に本懐 ―― その参

乙女の散り様

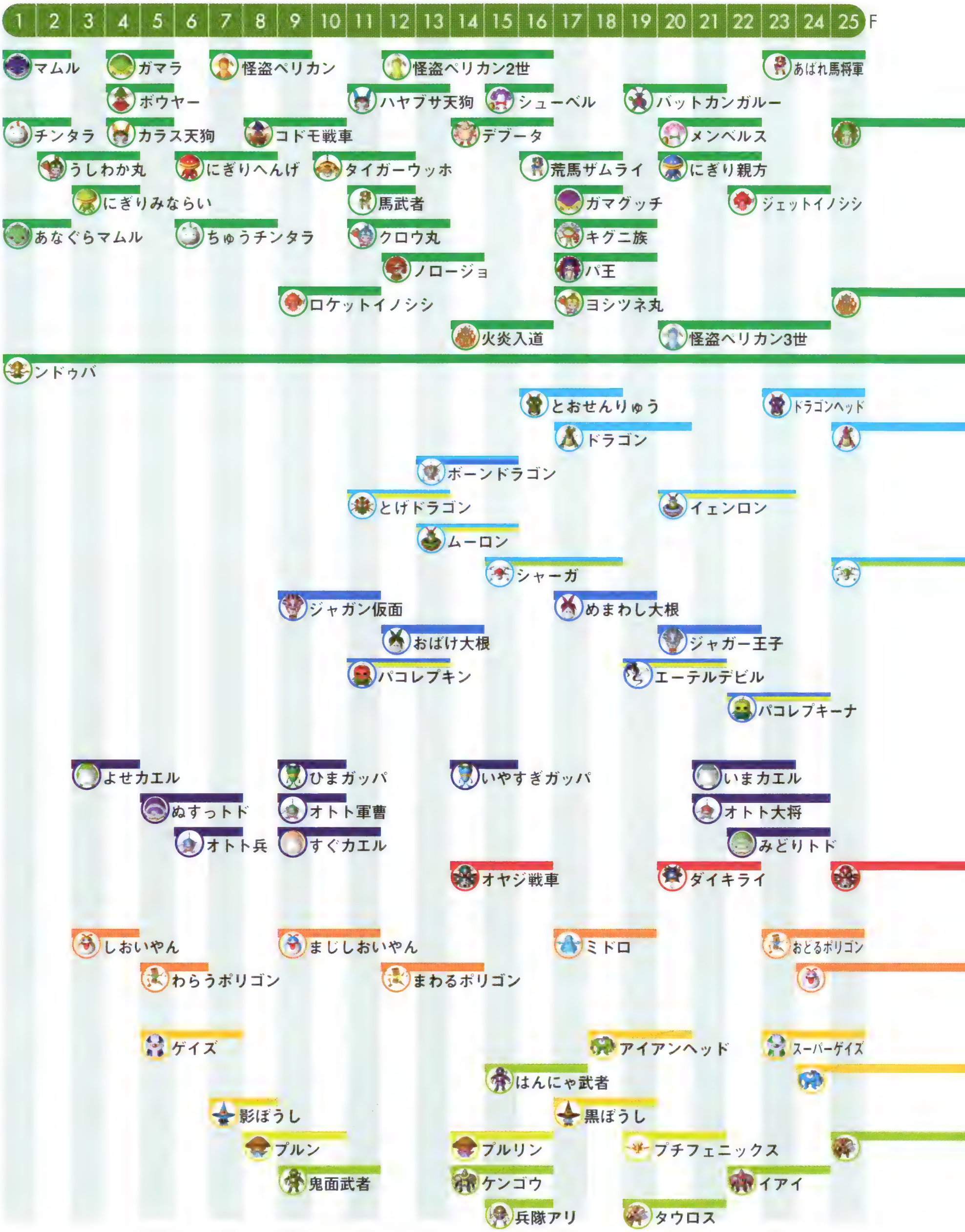
追って、追われて、迫られて…
私とジャガール王とシンロン、アークドラゴン

誰にでも起こりうるカカ・ルー45〜47階の悲劇。悲劇の幕を開けたのはジャガール王とシンロン。この新キャラコンビが同時に出現する階に足を踏み入れた瞬間に、ジャガール王に10ターンの死の呪いを受けた私。しかるべくジャガール王の討伐に乗り出したその第一歩、出鼻をくじいたモンスターがいたの。それがシンロン。容赦なくビームの攻撃を受けた私は、ジャガール王に近づくことはおろか、四苦八苦するうちに4ターン後にはひとつ隣の部屋へと誘われていたわ。そこが恐怖の部屋となるとも思わずに…。部屋に入った瞬間に出迎えてくれた業火。ヒタヒタと近づいてくるアークドラゴン。そして、すっかり視界から消えさったジャガール王、襲いくる業火、徐々に間合いを詰めてくるシンロン。

あぁ…。HP残量と呪いのターン、一体どちらが先に尽きたのやら…。

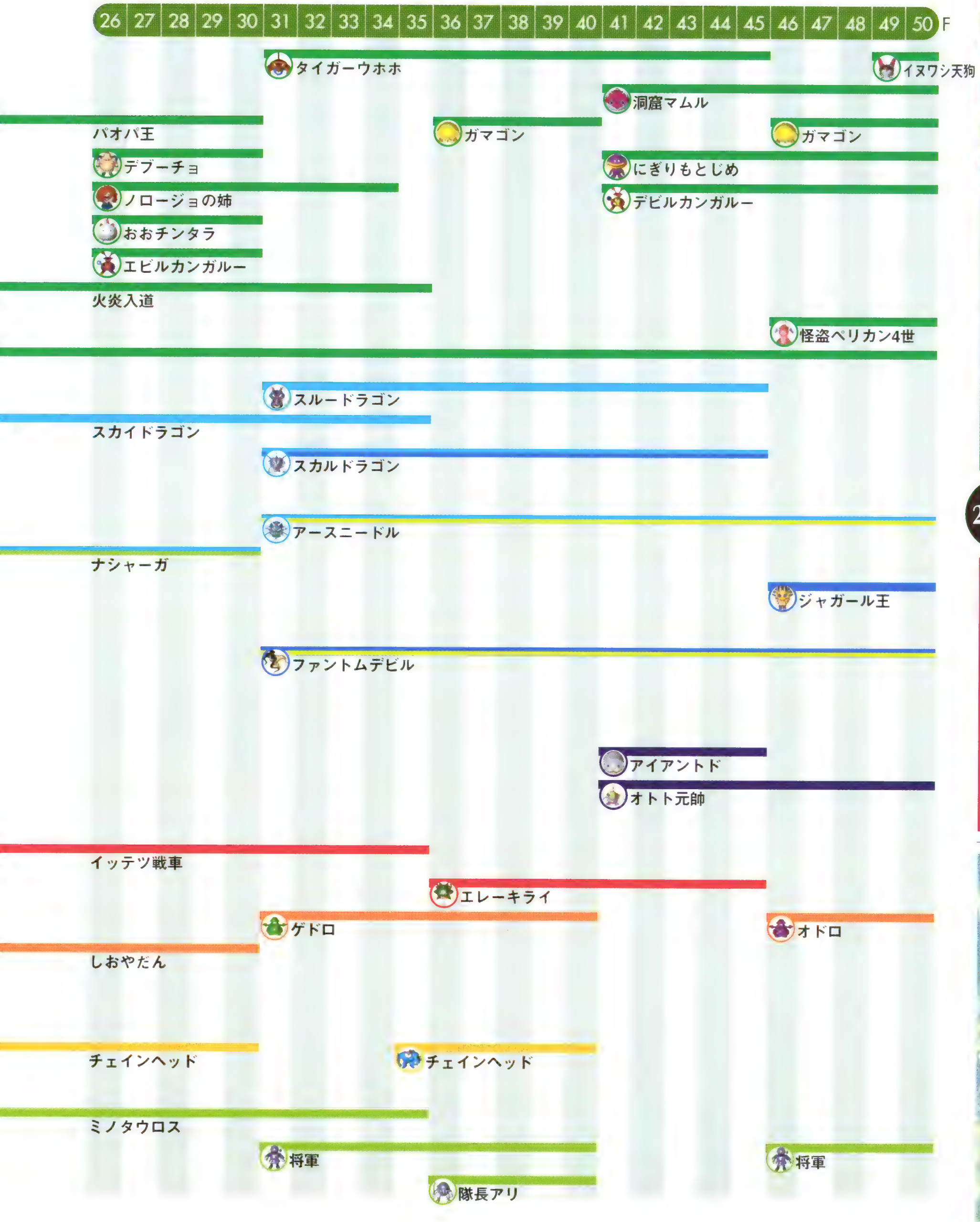
モンスター出現分布図

白蛇島で生き残るために大事なのは、剣と盾の強化。怪盗ペリカン系の出現する階層をしっかりチェックしておき、できるだけ粘って装備品の合成に励もう！



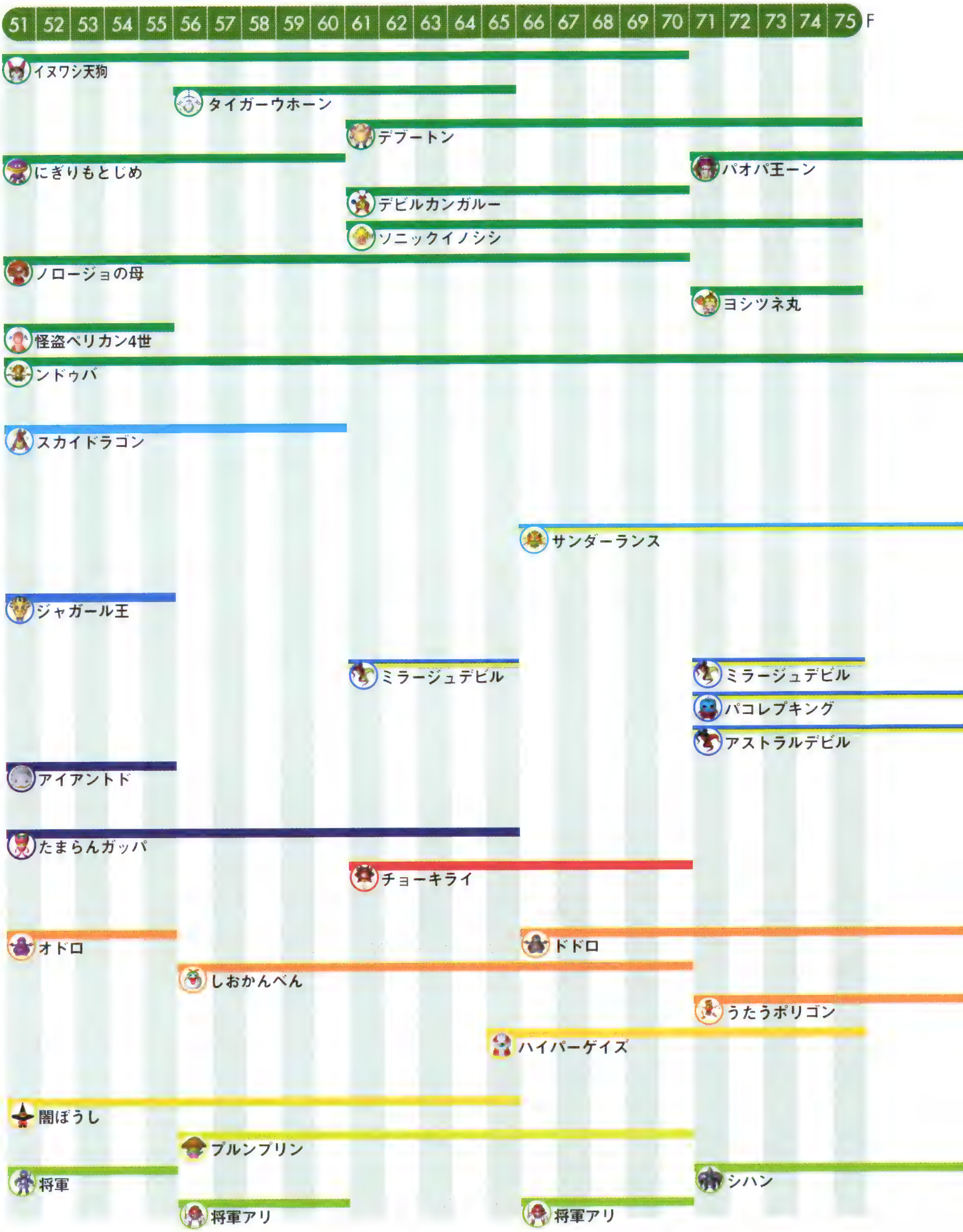
色分けの見方

- ●ドラゴンタイプ
- ●ゴーストタイプ
- ●水中タイプ
- ●爆弾タイプ
- ●ドレインタイプ
- ●一ツ目タイプ
- ●飛行タイプ
- ●カタナタイプ
- ●その他



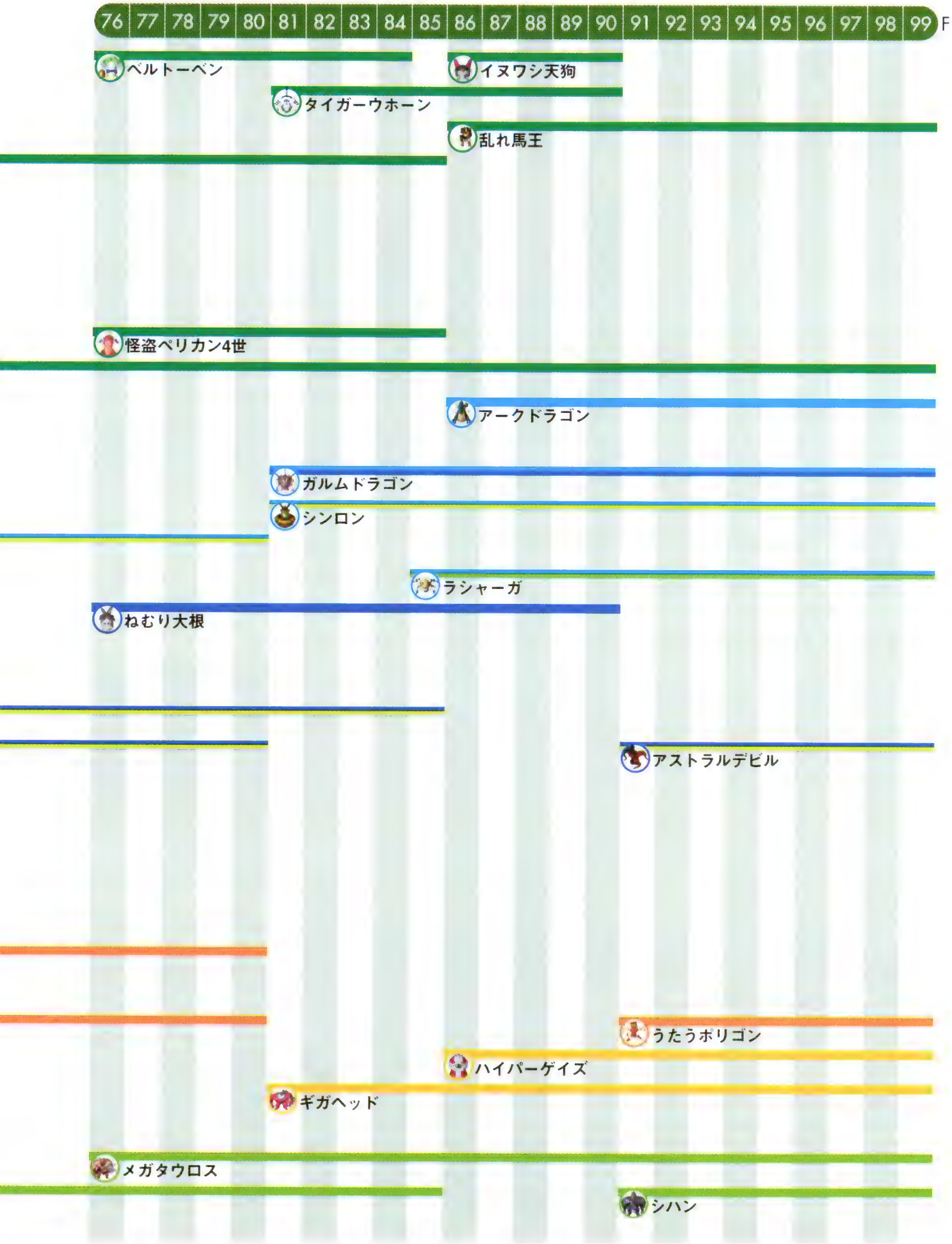
モンスター出現分布図

後　半



色分けの見方

- ●ドラゴンタイプ
- ●ゴーストタイプ
- ●水中タイプ
- ●爆弾タイプ
- ●ドレインタイプ
- ●一ツ目タイプ
- ●飛行タイプ
- ●カタナタイプ
- ●その他



裏白蛇島

白蛇島をクリアしたら現れるPC版だけのオリジナルダンジョンだ。難易度が上がっているだけにお宝も超豪華。ここにしか存在しない究極アイテムが手に入るぞ。

DUNGEON DATA

階層数	持ち込めるアイテム	ギタンの持ち込み	店の出現	仲間
99	0 個	なし	あり	なし

アイテムの識別状況	武	盾	腕	杖	壺	巻	草	矢	食	秘	工	回
	×	×	×	×	×	×	×	●	●	−	−	−

●すべて識別　○一部識別
×すべて未識別　−未登場

●裏白蛇島とは…

裏白蛇島は、白蛇島と同じく仲間、アイテム、ギタン持込不可、アイテム未識別のダンジョンだ。拾えるアイテムから「プチフェニックスのエレキ箱」や「ねだやしの巻物」など使えるアイテムがなくなってますます難易度が上がったぞ。

➡使えるアイテムの出現率が減って、ますます難易度アップ！

⬅識別テクニックが攻略の近道。あらゆる手段で識別せよ！

●裏白蛇島・旅の流れ

蛇頭山

●白蛇島がひたすら頂上を目指したのに対して、裏白蛇島はその逆、ひたすら地下へと進んでいく。蛇頭山はすべて地下室型のランダムダンジョンで構成されており、1階から店やモンスターハウスが登場するぞ。
蛇頭山ではアスカは誰の力も借りられない。風来人の経験と運を信じて裏白蛇島に挑み、見事究極アイテムを手に入れよう。

八神楽の村の忍者が裏白蛇島の入口を知っている

白蛇島を攻略するとさらに新しいダンジョンの存在を知らされる。裏白蛇島へ行くには、車屋のダンキチではなく、八神楽村の忍者に話しかければOK。アイテムを預けたあと、「裏ダンジョン」の中から裏白蛇島を選ぼう。

⬆八神楽村の忍者に話しかければ、そのまま裏白蛇島へ連れて行ってくれる。

これが裏白蛇島に眠る究極アイテムだ

裏白蛇島をクリアすることによって入手できるアイテムは「風魔の盾」。
見た目は普通に手に入るアイテムと同じだが、なんと、オリジナルの印でドレスアップされているのだ。効果は右で説明しているが、苦労する価値のある強力な印だぞ。

返の印

⬅「風魔の盾」につく印で、飛んできたアイテムを跳ね返す効果がある。クロウ丸と同じ効果が印として登場した。

白蛇島を越える白蛇島 それが裏白蛇島だ

裏白蛇島は、白蛇島と同じく矢とおにぎり以外はすべて未識別アイテムとして登場する。攻略に際して注意すべき点も白蛇島とまったく同じだ。違いはアスカに役立つアイテムの出現が制限されたこと。特に「プチフェニックスのエレキ箱」や、「ねだやしの巻物」などがでてこないのは大きな違いだ。白蛇島を越える超難関に、君はどう立ち向かう？

⬅エレキ箱が落ちてないのでアスカは最後までひとり。孤独な戦いに負けるな！

➡アイテムはますます貴重品に。使うときはベストタイミングを見極めろ！

階層攻略に 目的を持とう！

99階を目指すのに、ただ漠然とアイテムを拾って階段を目指したのでは、効率が悪い。階層ごとに目的を持って攻略していこう。大まかには、序盤はアイテムの識別とレベル上げ。中盤は終盤に向けたレベル上げとアイテムの確保。そして終盤は今まで集めたアイテムを放出して生き残ることに全力を傾ける。目的を持てば攻略にメリハリがつくぞ！

➡「物忘れの草」や「超不幸の種」をおそれず、むやみに草を飲むのは20階が限度。

⬅終盤はアイテムを無視してとにかく階段を目指す。生き残らねばすべてが無意味だ！

店ではワナに 注意せよ！

白蛇島と同じく裏白蛇島にも店は出現する。長丁場のダンジョンでは、ほぼ唯一のオアシスとなってくれるだろう。ただし、注意しなければならないのは店内に設置されたワナ。店内にバネが設置されてるのは日常茶飯事。品物を持ったまま店外にでると泥棒扱いされてしまう。店内では一歩一歩、ワナの存在を確認しながら進むだけの慎重さが必要だ。

⬅うっかり踏んだモンスターのワナで店内がモンスターハウス化！ オアシスが一転して地獄に！

➡店内でくまなくワナチェックをしていたら落とし穴発見。悪用するか無視するかは君次第だぞ。

階層別必勝法

モンスターは白蛇島より少ないが、凶悪さには磨きがかかってる！　裏の名にふさわしい究極難関ダンジョンに、君はどう立ち向かう!?

第一階層 1F → 6F

アイテムか？　ンドゥバか？ 運がすべてのダンジョン入り口

アスカがまず最初にやることはレベル上げ。階数+2レベルを目安にレベルをあげていこう。モンスターは弱いが数が多いので戦闘は通路で心がけるようにしたい。この階層で拾ったアイテムは、すぐに使用して識別するのが基本。失敗してもすぐにやり直しできるので、どんどん識別して次の階層の怪盗ペリカン用の合成アイテムを集めよう。

出現モンスター　●詳しくはP214へ…

●マムル●あなぐらマムル●チンタラ●ンドゥバ●うしわか丸●しおいやん●ガマラ●ボウヤー●カラス天狗●にぎりみならい●よせカエル●にぎりへんげ●ちゅうチンタラ●オトト兵　ほか

←アイテムは読んで使って飲んで識別。

➡1階からンドゥバが登場。出会ったらアウトだ！

第二階層 7F → 16F

生きるも死ぬもアイテム次第。合成にすべてをかけろ！

7階からは怪盗ペリカン、12階からは怪盗ペリカン2世が登場する合成に最適の階層だ。「弟切草」や強化された武器をどんどん合成させよう。また、9～11階からは「大落石のワナ」や「いかずちのワナ」などダメージ系のワナが充実してくる。HPが減ったときは、むやみに動き回らずにしっかりと回復してから移動すること。

出現モンスター　●詳しくはP214へ…

●にぎりみならい●しおいやん●よせカエル●ガマラ●ゲイズ●ボウヤー●にぎりへんげ●ンドゥバ●わらうポリゴン●ちゅうチンタラ●カラス天狗●オトト兵●うしわか丸

←合成中は落とし穴に注意。序盤の落とし穴は驚異だ。

➡「おにぎり」を吸い込まれると合成は台無し。

第三階層 17F → 24F

最強の防御力 しろがねマムルに手をだすな

ここからはモンスターのバリエーションが増えてきて、攻撃力よりも特技が恐ろしくなってくる。「封印の杖」があるなら迷うことなく使ってしまおう。特にスーパーゲイズには要注意だ。23階からはしろがねマムルが登場。経験値と5000ギタンは魅力だが、攻撃力と防御力がハンパでなく高い。自信がないときは相手にしないように。

出現モンスター　●詳しくはP214へ…

●怪盗ペリカン3世●コドモ戦車●にぎりへんげ●ジャガン仮面●鬼面武者●ちゅうチンタラ●ロケットイノシシ●ひまガッパ●馬武者●タイガーウッホ●まじしおいやん●オトト軍曹●プルン　ほか

←ンドゥバのレベルは階数と同じ。気をつけろ。

➡怪盗ペリカン系は、この後47階まで出現しない。

第四階層 25F → 30F

強敵ぞくぞく テクニックで切り抜けろ

裏白蛇島、序盤の山場となる階層だ。スカイドラゴンやタウロス、チェインヘッドなどのパワーファイターとノロージョの姉、パオパ王など特技自慢のモンスターが数多く潜んでいる。特にノロージョの姉には要注意。スキを見せるとアイテムをどんどん呪ってしまうぞ。「呪いよけの腕輪」があるなら迷わず装着。そして「保存の壺」や「識別の壺」に「おはらいの巻物」を必ずしまっておくこと。「封印の杖」で特技を封じるのも有効だ。

出現モンスター ●詳しくはP214へ…

●シューベル●デブータ●パコレプキン●オヤジ戦車●おばけ大根●火炎入道●はんにゃ武者●ノロージョ●まわるポリゴン●いやすぎガッパ●ケンゴウ●プルリン　ほか

⬅スカイドラゴンの炎は、同じ部屋ならどこまでも届く！　通路へ逃げろ！

➡パオパ王の封印の杖は、アスカの口を封じてしまう。最悪だ!!

第五階層 31F → 35F

アイテムを整えて 次の階層に備えよう

第四階層に比べてモンスターの凶悪さはやや下がっている。ノロージョの姉も出てこないので、ここでいったん装備を調えてしまおう。呪われてないアイテムを拾って、呪われたアイテムと交換するのは意外と重要なテクニックだ。また31階前後で、アスカのレベルより階数の方が高くなる。この階層から先はレベルアップでHPの増加が見込めないので、「命の草」や「弟切草」のボーナス効果でHPの最大値をのばしていこう。

出現モンスター ●詳しくはP215へ…

●ガマグッチ●メンベルス●スーパーゲイズ●タウロス●ドラゴン●パコレプキーナ●にぎり親方●めまわし大根●ミドロ●荒馬ザムライ●パ王●イアイ　ほか

⬅HP満タン時に祝福効果のついた「弟切草」を飲むと、HPは8上昇。

➡「まずそうなおにぎり」は、わざと地雷を踏んで「焼きおにぎり」に。

第六階層 36F → 40F

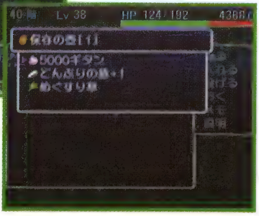
エビルカンガルー登場 倍速モンスターに気をつけろ！

モンスターの種類は第四階層とあまり変わりはないが、エビルカンガルーが登場して他のモンスターを倍速化させてしまう。放っておくと倍速化したモンスターがどんどん増えるので、最優先で倒してしまおう。「すばやさの種」でアスカが倍速化するのもいい方法だ。また、39階からはしろがねマムルが再登場。今度は出現率が高くなっているので容易には逃げられない。「バクスイの巻物」で眠らせるなどの方法で倒してしまおう。

出現モンスター ●詳しくはP215へ…

●スーパーゲイズ●ミノタウロス●デブーチョ●イッテツ戦車●火炎入道●ノロージョの姉●おおチンタラ●パオパ王●エビルカンガルー●しおやだん●ナシャーガ●チェインヘッド　ほか

⬅37～51階にはノロージョ系はいないのでおはらいを忘れずに。



➡しろがねマムルを倒したら、ギタンはギタン投げ用に保存の壺へ。

第七階層 41F → 49F

おにぎり尽くし！ にぎりもとじめを倒せ！

最悪モンスターの一体、にぎりもとじめがここから登場する。「おにぎり」を準備して近づかれる前に倒さないと今までの苦労を台無しにされるぞ。またジャガール王やオドロといった厄介なモンスターも登場。ジャガール王には「おはらいの巻物」や「呪いよけの腕輪」が有効なのでひとつは持っておきたい。装備品の修正値を3下げる上、ダメージを受けると分裂するオドロには金の印が必須。「メッキの巻物」で印を忘れずに。

出現モンスター ●詳しくはP215へ…

●ミノタウロス●スカイドラゴン●イッテツ戦車●ファントムデビル●将軍●スルードラゴン●ノロージョの姉●オドロ●エレーキライ●タイガーウホホ●スカルドラゴン●アースニードル　ほか

⬅睡眠のワナにかかったスキにジャガール王が接近！絶対絶命！！

➡47～49階に怪盗ペリカン4世が登場。数が多いので見つけるのは容易だろう。

第八階層 50F → 60F

アイテムの選択は大胆に 役立つアイテムを見極めろ！

順調に進めば、この階層の後半でほとんどのアイテム識別は終わっているはず。この階層から先は、識別よりも後半戦に向けたアイテム集めに重点を置こう。一直線に並んだモンスターに有効な「遠投の腕輪」や、どんなモンスターも眠らせる「バクスイの巻物」などがあればいい。重要アイテムは壺の中に入れておかないと、ノロージョの母が53階から登場するのであっという間に呪われたアイテムだらけになってしまうぞ。

出現モンスター ●詳しくはP215へ…

●アイアントド●洞窟マムル●にぎりもとじめ●ファントムデビル●オドロ●デビルカンガルー●タイガーウホーン●将軍●オトト元帥●ジャガール王●イヌワシ天狗　ほか

⬅最強の防御力を持つ、おうごんマムルが55階から出現。資金と経験値は魅力だけど……。

➡モンスターハウス対策に役立つアイテムを重点的に集めよう。

第九階層 61F → 65F

大部屋厳禁！ デビルカンガルーに注意せよ！

いやらしいデビルカンガルーが出現するので見つけ次第すぐに倒そう。カンガルー系はひとつの部屋にとどまる特徴があるので、この階層では「大部屋の巻物」や「水枯れの巻物」を使うのは大厳禁。デビルカンガルーの手助けをするようなものだ。また、ここは怪盗ペリカン4世の登場階層でもあるので、時間の許す限りアイテムを合成させておこう。ただし、オオイカリ状態の怪盗ペリカン4世で合成しないように。手間がかかるぞ。

出現モンスター ●詳しくはP216へ…

●スカイドラゴン●にぎりもとじめ●将軍●ノロージョの母●オドロ●たまらんガッパ●タイガーウホーン●しおかんべん●プルンプリン●怪盗ペリカン４世●闇ぼうし　ほか

⬅通路から出てきたモンスターはオオイカリ状態。デビルカンガルーは近いぞ。

➡将軍を倒すとぼうれい武者が出現。成仏のカマで倒せ。

第十階層 66F → 75F

深追いするな！逃げるのも大事な戦術だ

ハイパーゲイズやドドロ、デブートンなど強敵が続々と登場する階層。ドドロには「さびよけの腕輪」で特技を無効化することができるが、入手はまさに運頼み。他にもアイテムに被害を与えるモンスターが多いので、アイテム探索をあきらめて早々に階段へいくのも立派な選択だぞ。また、HPを常に気をつけて常時200以上を保つように心がけよう。HPが300以上あれば余裕が持てるぞ。

出現モンスター ●詳しくはP216へ…

●ハイパーゲイズ●デブートン●ミラージュデビル●ノロージョの母●ドドロ●チョーキライ●ソニックイノシシ●たまらんガッパ●デビルカンガルー●タイガーウホーン●しおかんべん　ほか

⬅ドドロに金の印をはがされると後々不便。「メッキの巻物」を準備しよう。

➡未識別の草を決して飲んではいけない。「物忘れの草」で記憶喪失に……。

第十一階層 76F → 87F

アイテムを狙うモンスターたちに気をつけろ！

怪盗ペリカン4世が登場する最後の階層。ドドロにはずされた印を再合成する最後のチャンスなので忘れずに合成しよう。ここでの要注意モンスターはシハン。盾を弾き飛ばされたらアスカの防御力は激減。シハンの先制攻撃はなんとしても避けよう。また、ビームをはくシンロンも恐ろしいモンスター。どんなに防御力を高めても30ダメージ食らうので、HPが低いときは何よりも怖いモンスターとなる。また、この階層以降はノロージョ系やジャガン系モンスターはでてこない。安心してアイテムのおはらいをしよう。

出現モンスター ●詳しくはP217へ…

●ハイパーゲイズ●ベルトーベン●メガタウロス●デブートン●パコレプキング●アストラルデビル●ねむり大根●パオパ王ーン●シハン●怪盗ペリカン４世●ギガヘッド●シンロン　ほか

⬅ベルトーベンが次々とモンスターを呼び出す。放っておくと危険だ！

➡ノロージョたちは消えたが呪いのワナは健在。おはらいを忘れるな。

第十二階層 87F → 99F

アークドラゴン登場！階段へ急げ！

ついに大詰め。アークドラゴンなど最強最悪のモンスターが目白押しだ。裏白蛇島は「ねだやしの巻物」は落ちてないので、白蛇島と違ってモンスターを根絶やせない。今まで集めたアイテムとテクニックを惜しみなく使って突破を目指そう。特に注意すべきモンスターは、94階からはデビルカンガルー。アークドラゴンとタッグを組まれたら絶体絶命のピンチ。一刻も早く階段を見つけ最短距離で移動しよう。

出現モンスター ●詳しくはP217へ…

●ハイパーゲイズ●メガタウロス●アークドラゴン●パコレプキング●アストラルデビル●ねむり大根●うたうポリゴン●イヌワシ天狗●乱れ馬王●タイガーウホーン●シハン●ラシャーガ　など

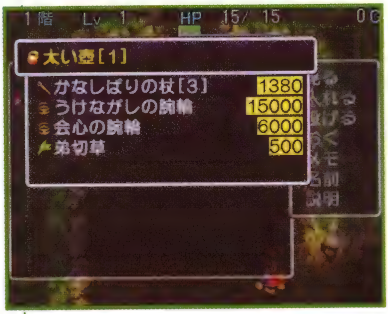
⬅この階層の落とし穴は救いの神。見つけたら迷わず飛び込もう。

➡「高飛び草」や「バクスイの巻物」でモンスターハウスに備えよう。

其の壱　アイテム識別テクニック

裏白蛇島は、「おにぎり」と「矢」以外はすべて未識別状態で落ちている。巻物、草、武器、盾系のアイテムは実際に使って識別するのが基本だが、腕輪や杖は「識別の巻物」や「識別の壺」を使わないと識別できない。これらはアイテムの名前変更などで手がかりを記録しておこう。また「識別の壺」は壺を識別できないので、「識別の巻物」は壺に優先的に使うこと。ただし、「水がめ」と「やりすごしの壺」に関しては、アイテムを消費せず「入れる」コマンドを選択するだけで識別されるので、未識別の壺は積極的に「入れる」コマンドを実行しよう。また、店はアイテム識別に絶好の場。巻末の値段表でアイテムを識別しよう。

➡アイテムは使って判断。すべてのアイテムに共通する識別方法だ。序盤はマイナスアイテムをおそれずどんどん使っていこう。



⬅店で売ってる「識別の壺」に売り物を入れて識別。ただし、壺の価値が下がった分の差額を店長に請求されるので注意。

其の弐　このアイテムに注目！

白蛇島のダンジョンに比べて、裏白蛇島はアイテムの種類がさらに減少している。特にアスカの頼もしい仲間、エレキ箱が出現しないのが大きな違いだろう。だが、そんな中にも工夫次第で予想以上の効果を発揮するアイテムがある。その代表的なアイテムが「水がめ」。P239に詳しい効果が載っているので是非効果を知ってほしい。さらに、転写済の「転写の巻物」に水をかければ転写をリセット、ワナに水をかければワナ消去とその効果は大きい。必ずひとつは持っておきたいアイテムだ。このほかにも、祝福効果のついたアイテムに注目。草や種は効果が倍になったり、巻物は読んでもなくならない。武器や盾はその力がアップするので、アイテムに限りがある裏白蛇島ではその効果は大いに利用したい。祝福アイテムは壺で大事に保管しよう。

⬅間違って「困った巻物」を転写しても困る必要はない。「水がめ」があれば書いた内容が消えて元の「転写の巻物」に戻るのだ。

➡祝福効果のついたアイテムはラッキー。祝福された「天使の種」を飲むと、一気にレベルが6アップ。50階以降で是非飲みたい。

其の参 モンスターの弱点を知って効率よく倒そう！

合成がままならない裏白蛇島では、武器や盾の強化がモンスターのレベルアップに追いつかない。また「合成の壺」も希少価値が高く、怪盗ペリカン合成もタイミングが難しいので、モンスター対策は弱点を突くやり方が一番効率がいい。おばけ大根系に「弟切草」や、にぎりへんげ系に「おにぎり」、火炎入道に「水がめ」の水はその最たるものだ。他にも杖や壺で似た効果を発揮する組み合わせがあるので、いろいろと試してみよう。また、地雷や大型地雷に巻き込んでしまうのも有効な方法のひとつ。「車輪のやいば」があるならモンスターをワナで倒すのも得策だ。デロデロの湯や落とし穴にはモンスター即死効果があるので是非活用したい。こうしたテクニックをどれだけ知ってるかで生存率が上がる。

➡にぎりもとじめの弱点は「おにぎり」。投げつければのどに詰まらせて倒れてしまうぞ。

➡オヤジ戦車の大砲は、「水がめ」で水をかければ封印状態に。接近するリスクはあるが水さえ補給すれば何度でも使える。

其の四 アークドラゴン対策に覚えておきたいテクニック

87階以降で猛威を振るうアークドラゴン。裏白蛇島は「ねだやしの巻物」が登場しないので根絶やしは不可能だ。武器強化が思うように進まない裏白蛇島では、直接攻撃で倒すことはまず無理なので、効果的な対策をしないと生き残れない。もっともポピュラーな対策は、「ドラゴンシールド」と「ドラゴンキラー」で身を固める方法だが、ドラゴンシリーズは希少性が高く、手に入らないこともしばしば。次に効果的なのはギタン投げで倒す方法だ。アークドラゴンのHPは300なので、「3000ギタン」以上を「保存の壺」の中に入れておけばアークドラゴンを倒せるぞ。しかし、一番いいのは戦わないこと。「バクスイの巻物」や「みがわりの杖」などあらゆるアイテムを駆使して、最強最悪のアークドラゴンから逃げ出そう。

⬅「そこぬけの壺」を使って落とし穴を作り、モンスターハウスを脱出！ 落とし穴に入れば確実にそのフロアを抜け出せるぞ。

➡「遠投の腕輪」＋ギタン投げで効果倍増。ギタンはしろがねマムルやおうごんマムルを倒して手に入るギタンを使うのが一番だ。

入手アイテム一覧

武器 全 31 種

なまえ	拾	モ	店
アイアンヘッドの頭		○	
カタナ	○		○
かつおぶし	○		○
ガマラのムチ	○		○
鍛えた木刀	○		○
木づち	○		○
金の剣	○		○
ケンゴウのカタナ			○
剛剣マンジカブラ	○		○
こんぼう	○		○
車輪のやいば	○		○
成仏のカマ	○		○
使い捨ての剣	○		○
つるはし	○		
鉄扇	○		○
どうたぬき	○		○
ドラゴンキラー	○		○
ドレインバスター	○		○
長巻	○		○
にぎりへんげの剣	○		○
如意棒	○		○
背水の剣	○		○
必中の剣	○		○
1ツ目殺し	○		○
ぶっとびハンマー	○		
マリンスラッシャー	○		○
三日月刀	○		○
ミノタウロスの斧		○	
モーニングスター	○		○
ヤリ	○		○
妖刀かまいたち	○		○

盾 全 25 種

なまえ	拾	モ	店
うろこの盾	○		○
おまつりの盾	○		○
ガマラの盾	○		○
皮の盾	○		○
きたえた木の盾	○		○
金の盾	○		○
ゴムバンの盾	○		○
しあわせの盾	○		○
獣王の盾	○		○
重装の盾	○		○
正面戦士の盾	○		○
地雷ナバリの盾	○		○
青銅甲の盾	○		○
使い捨ての盾	○		○
鉄甲の盾	○		○
トドの盾	○		○
ドラゴンシールド	○		○
どんぶりの盾	○		○
バトルカウンター	○		○
風魔の盾	○		○
不動の盾	○		○
矛の盾	○		○
見切りの盾	○		○
みやびやかな盾	○		○
やまびこの盾	○		○

腕輪 全24 種

なまえ	拾	モ	店
いやしの腕輪	○		○
うけながしの腕輪	○		○
遠投の腕輪	○		○
会心の腕輪	○		○
混乱よけの腕輪	○		○
サビよけの腕輪	○		○
しあわせの腕輪	○		○
たかとびの腕輪	○		○
ちからの腕輪	○		○
通過の腕輪	○		○
痛恨の腕輪	○		○
とうぞくの腕輪	○		○
ドレインよけの腕輪	○		○
値切の腕輪	○		
ねむらずの腕輪	○		○
呪いよけの腕輪	○		○
パコレプキンの腕輪	○		○
ハラヘリの腕輪			○
必着の腕輪	○		○
百発百中の腕輪	○		○
まがりの腕輪	○		○
まもりの腕輪	○		○
身代りの腕輪	○		○
ねがいの腕輪	○		○

杖 全24 種

なまえ	拾	モ	店
いかずちの杖	○		○
イカリの杖	○	○	○
痛み分けの杖	○		○
一時しのぎの杖	○		○
入れ替えの杖	○		○
オオイカリの杖			○
回復の杖	○		○
かなしばりの杖	○	○	○
からぶりの杖	○		○
けものみちの杖	○		○
転ばぬ先の杖	○		○
しあわせの杖	○		○
とうめいの杖	○		○
鈍足の杖	○	○	○
トンネルの杖	○		
倍速のつえ	○	○	○
ばくだんの杖	○		○
場所替えの杖	○		○
引きよせの杖	○		○
火ばしらの杖	○		○
封印の杖	○	○	○
ふきとばしの杖	○		○
不幸の杖	○		○
身がわりの杖	○		○

壺 全13 種

なまえ	拾	モ	店
回復の壺	○		○
換金の壺	○		○
強化の壺			○
合成の壺	○		○
識別の壺	○		○
弱化の壺	○		○
祝福の壺	○		○
底抜けの壺	○		
手封じの壺	○		○
変化の壺	○		○
保存の壺	○		○
水がめ	○		○
やりすごしの壺	○		○

巻物 全 29 種

なまえ	拾	モ	店
あかりの巻物	○		○
いかずちの巻物	○		○
炎上の巻物	○		○
大部屋の巻物	○		
おはらいの巻物	○		○
困った時の巻物	○		○
困った巻物	○		○
混乱の巻物	○		○
識別の巻物	○		○
すいだしの巻物	○		○
聖域の巻物	○		○
ゾワゾワの巻物	○		○
地の恵みの巻物	○		○
壺増大の巻物	○		○
壺われずの巻物	○		○
転写の巻物	○		○
天の恵みの巻物	○		○
飛ばずの巻物	○		○
バクスイの巻物	○		○
はりつけの巻物	○		○
火種の巻物	○		○
必中の巻物	○		○
水がれの巻物	○		○
水びたしの巻物	○		○
メッキの巻物	○		○
モンスターハウスの巻物	○		○
落石の巻物	○		○
ワナけしの巻物	○		○
ワナの巻物	○		○

草・種 全 26 種

なまえ	拾	モ	店
胃拡張の種	○		○
胃縮小の種	○		○
命の草	○		○
弟切草	○		○
火炎草	○		○

拾＝フロア内に落ちているアイテム　モ＝モンスターを倒すと落とす限定品　店＝店で買えるアイテム

名前	拾	モ	店
キグニ族の種	○		○
くねくね草	○		○
混乱草	○		○
雑草	○		○
しあわせ草	○	○	○
睡眠草	○		○
すばやさの種	○		○
高とび草	○		○
ちからの種	○	○	○
超不幸の種	○		○
天使の種	○		○
毒消し草	○		○
毒草	○		○
ドラゴン草	○		○
不幸の種	○		○
復活の草		○	
無敵草	○		○
めぐすり草	○		○
物忘れの種	○		○
薬草	○		○
よくきき草	○		○

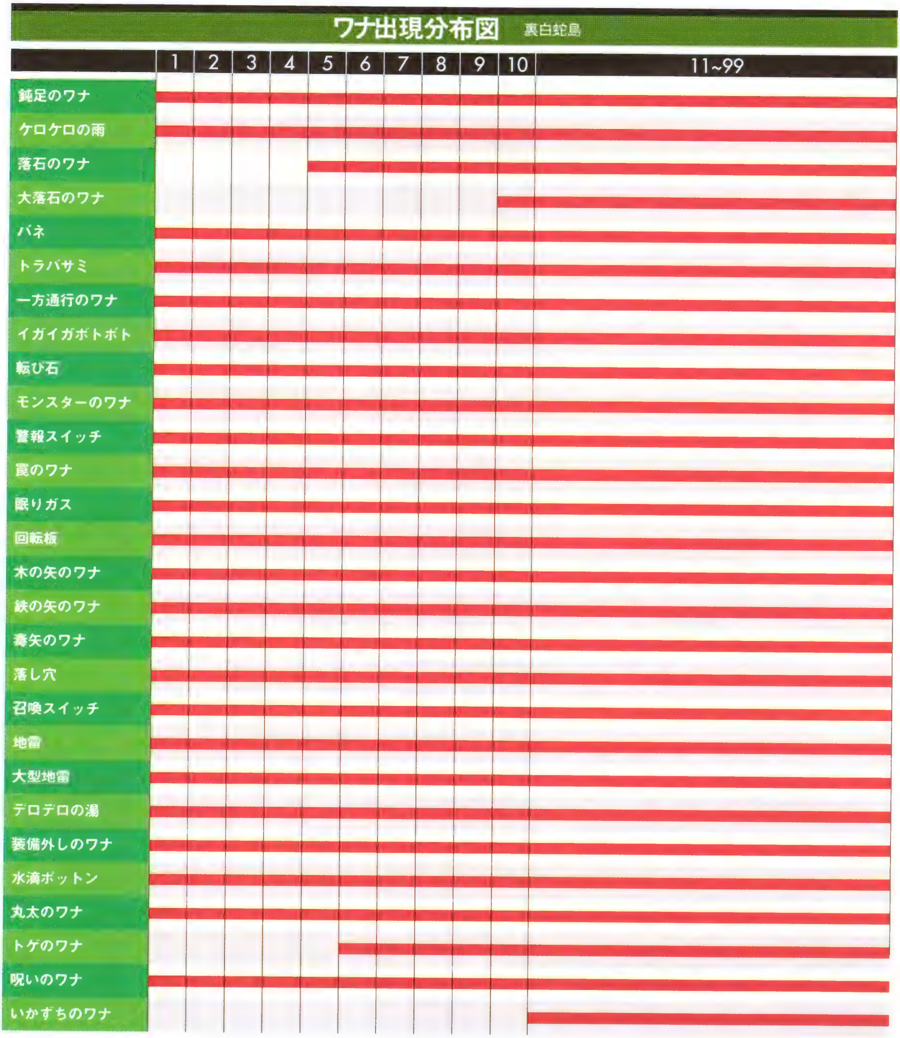
矢・弾 全7種

なまえ	拾	モ	店
会心の矢	○		○
かまいたちの矢	○		○
木の矢	○		○
銀の矢	○		○
大砲の弾	○		
鉄の矢	○		○
デブータの石	○		

食料 全5種

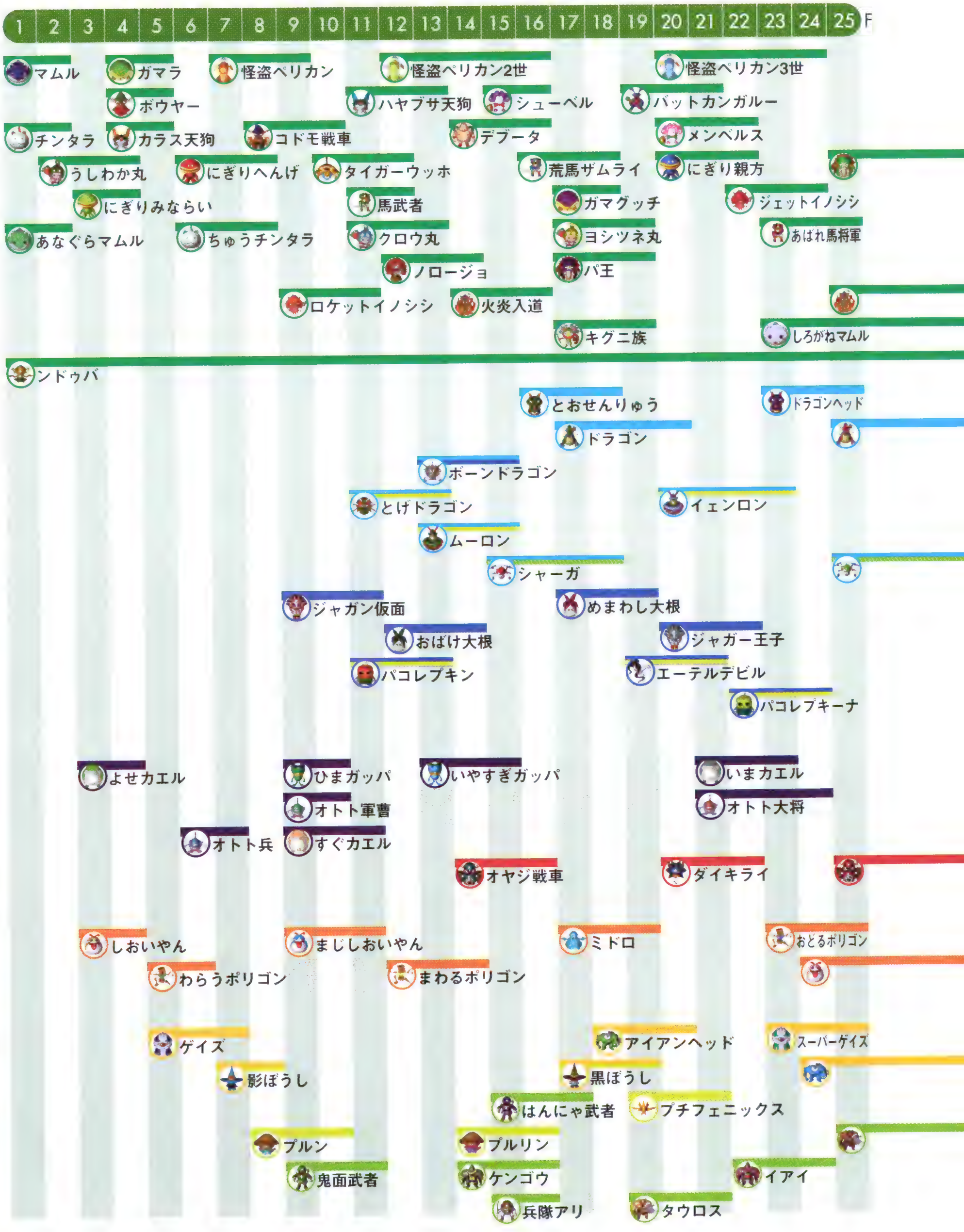
なまえ	拾	モ	店
大きなおにぎり	○		○
おにぎり	○		○
巨大なおにぎり	○		○
特製おにぎり	○		○
まずそうなおにぎり	○		

ワナ出現分布図 裏白蛇島



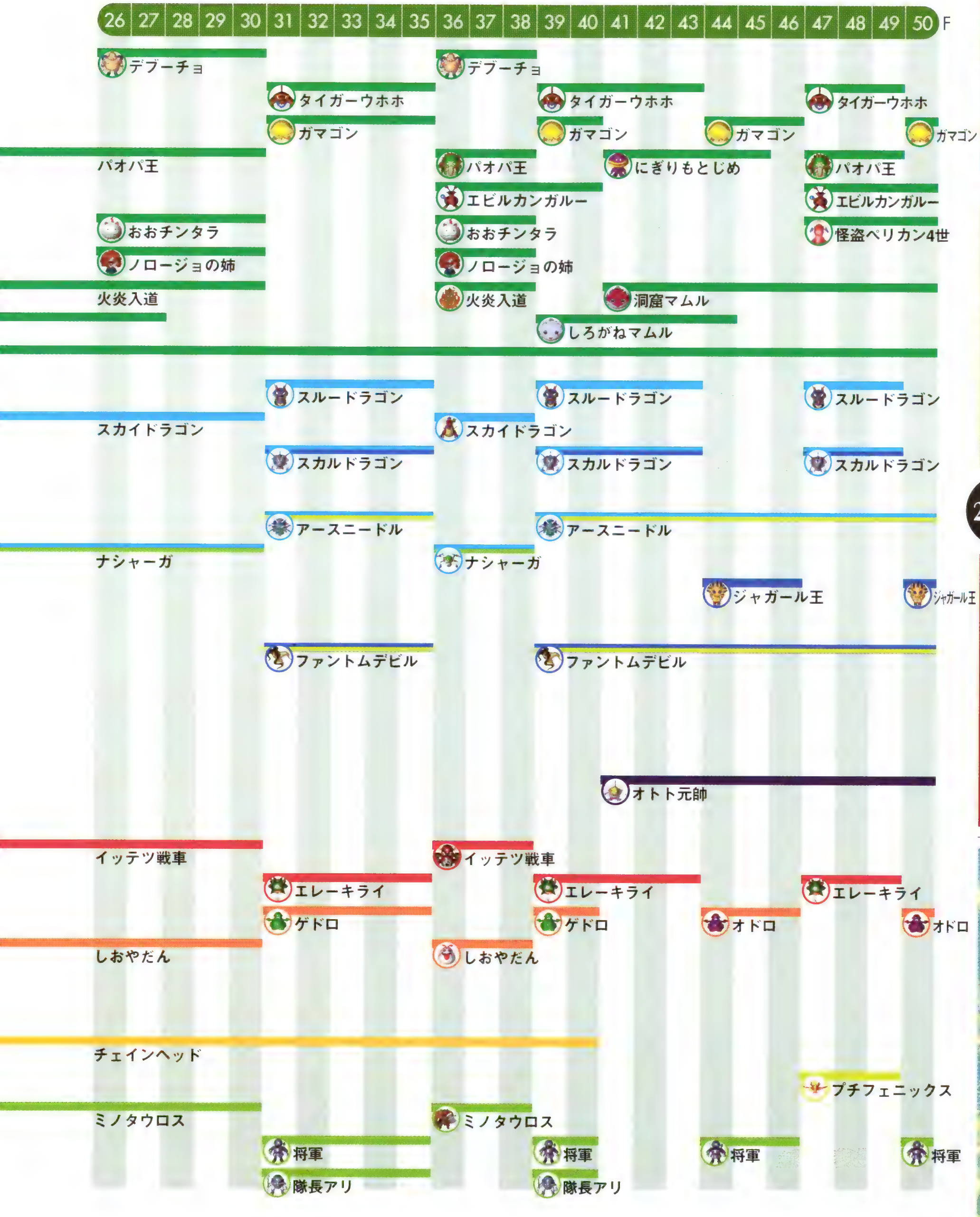
モンスター出現分布図

裏白蛇島のモンスター分布は白蛇島とほとんど変わりがない。ただし、ぬすっトド系のモンスターが消えてアイテムの入手がより困難になっているぞ。



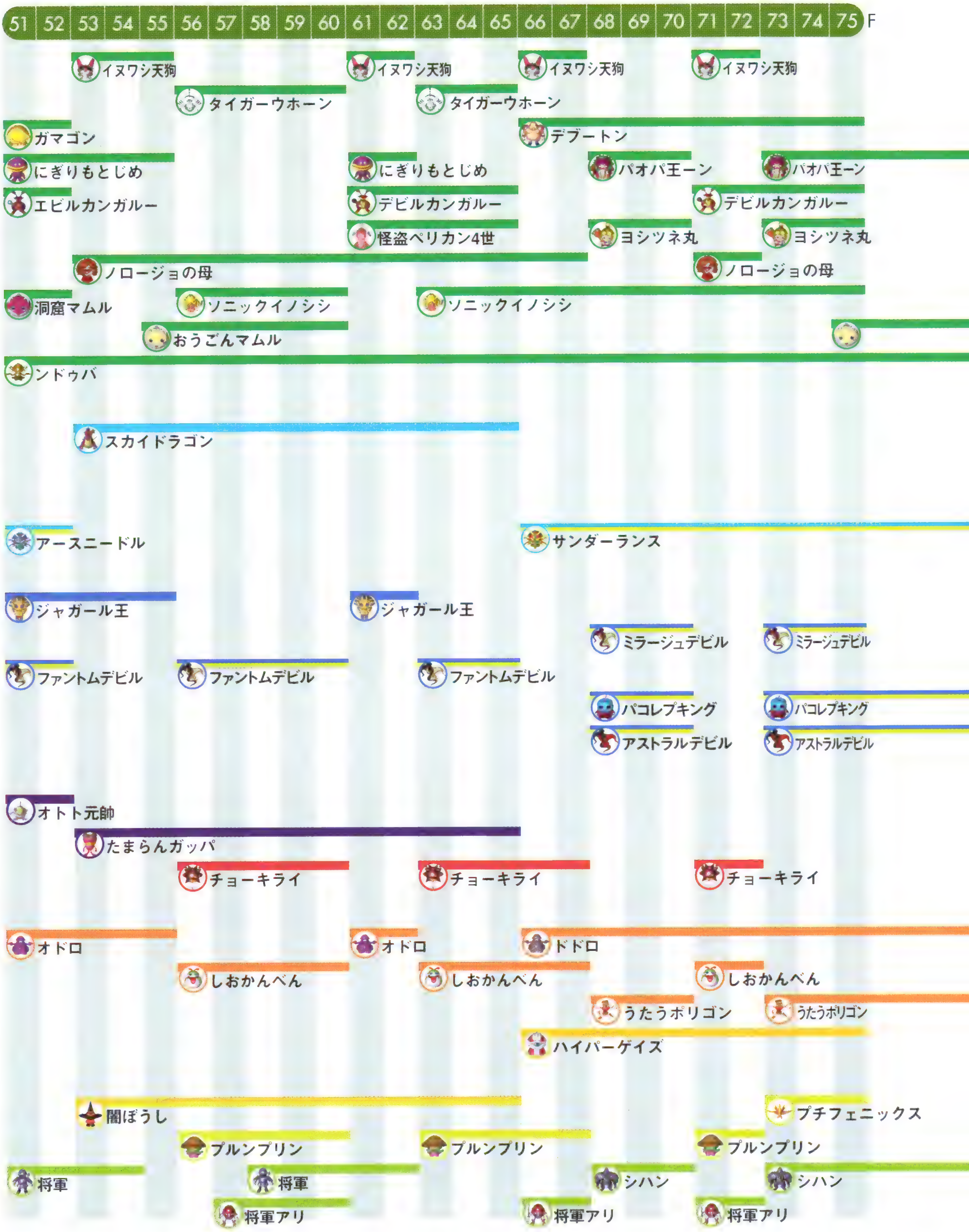
色分けの見方

- ●ドラゴンタイプ
- ●ゴーストタイプ
- ●水中タイプ
- ●爆弾タイプ
- ●ドレインタイプ
- ●一ツ目タイプ
- ●飛行タイプ
- ●カタナタイプ
- ●その他



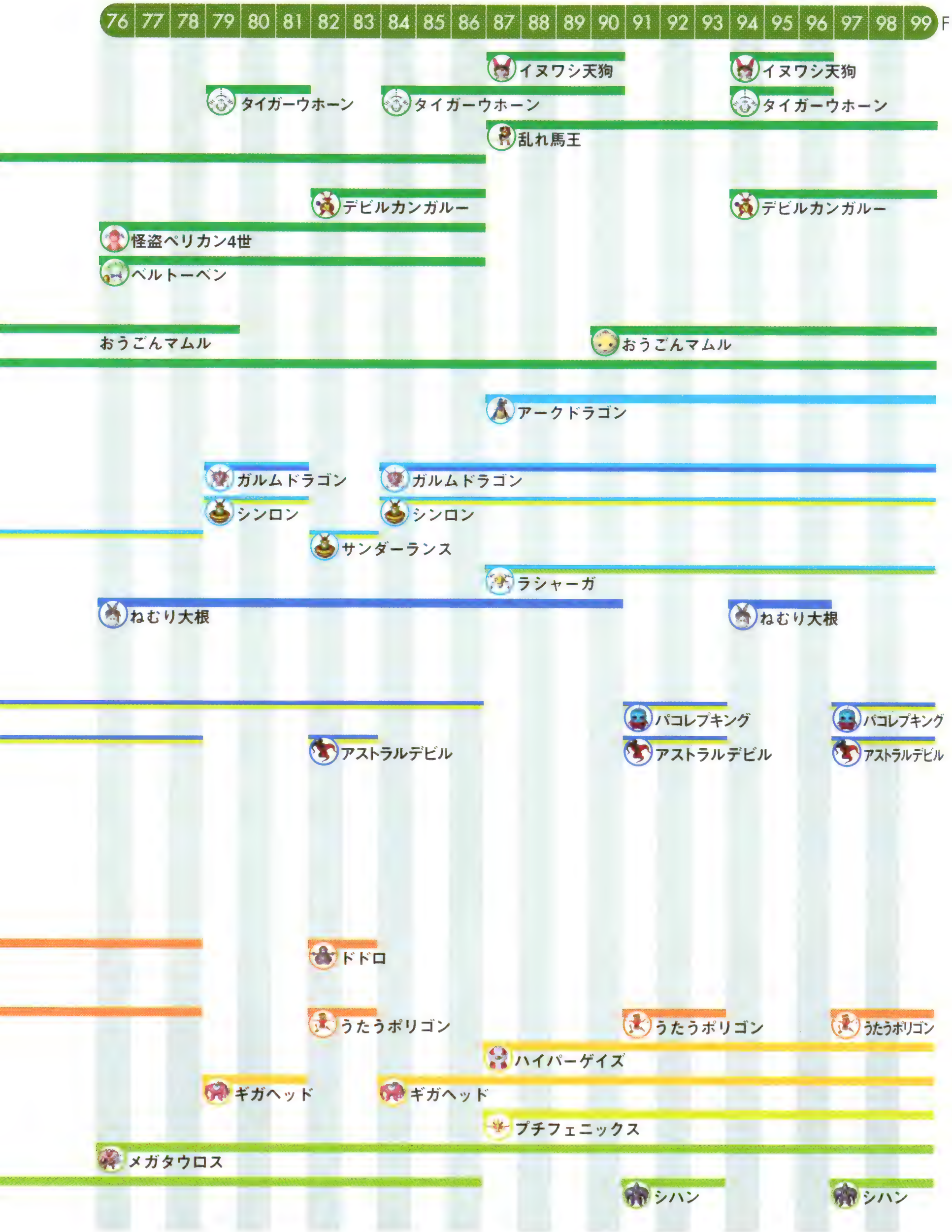
モンスター出現分布図

後　半



色分けの見方

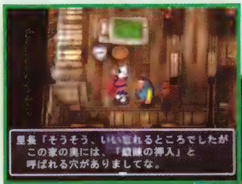
- ●ドラゴンタイプ
- ●ゴーストタイプ
- ●水中タイプ
- ●爆弾タイプ
- ●ドレインタイプ
- ●一ツ目タイプ
- ●飛行タイプ
- ●カタナタイプ
- ●その他



「鍛錬の押入」へ行ってみよう

「アスカ見参」を初プレイする人のためのお手頃な腕試しの場として設けられているのが「鍛錬の押入」だ。ここでは、この練習用ダンジョンの概略を説明していくぞ。

「鍛錬の押入」には、十六夜の里の里長の家から行くことができる。オープニングが終わると、里長がこの練習用ダンジョンのことを教えてくれるはず。後は里長の家の上の部屋に行き、押入の入口の前に移動するだけだ。実はストーリーを進める上で、このダンジョンには必ずしも立ち寄る必要はないのだが、初心者にはぜひ、「鍛錬の押入」に挑むことをススメするぞ。



⬅オープニング終了後、里長から鍛錬の押入の話が聞ける。

➡この後登場する選択肢では「はい」と答えよう。

攻略の基本

プレイのちょっとしたコツを解説。敵も弱く、比較的安心なこのダンジョンで、基本的なことは一通り理解しておこう。

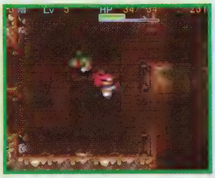
マップをよく見よう！

⬆敵は赤、アイテムは青で表示されるぞ。

ダンジョン内でSキーを押し、コマンドウインドウから「マップ」を選ぼう。すると画面上に青色のマップが表示されるはず。このマップは、今まで通った通路や部屋、アイテムや敵の位置までも表示する優れモノ。ぜひ活用しよう。

特殊移動を覚えよう！

移動のロスを減らす斜め移動。テンキーを使ったりWキーを押しつつアスカを操作することで可能となる。また、Ctrlキーや Aキーを押しつつ操作すれば高速移動もできる。しかしこの操作中は、敵も高速で動くので注意が必要だ。



⬆斜め移動は敵から逃げる時にも必須の操作。

ステータスには常に注意！

⬆特殊攻撃を仕掛けてくる敵にも用心しよう。

画面上に表示されているHPや満腹度のステータスには、いつでも気を配っておこう。特に満腹度には要注意。この値がゼロになってしまうと、空腹でアスカのHPがみるみるうちに減少していく。腹が減っては戦さはできないのだ。

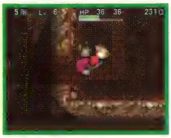
アイテムを活用せよ！

⬆巻物や杖は、ピンチの時にとても重宝する。

敵に囲まれてピンチになっても焦りは禁物。Sキーでコマンドを呼び出し、手持ちのアイテムに使えるものはないかじっくり考えてみよう。アイテムの使い方次第で、到底脱出不可能に思えた苦境も乗り切ることができるぞ！

戦闘の基本

Zキーで攻撃するばかりが能じゃない！　戦闘で役立つ基本操作を紹介するぞ。



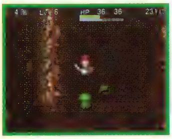
⬆複数の敵が現われたら、厄介な相手から先に倒せ！

どっちを選ぶ？ 向き選択

ダンジョン内でAキーを押すと矢印が出現。その後方向キーで操作することで、その場で好きな方向を向くことできる。

空振りだって作戦のうち！

先に一歩、踏み込んだ方が先制を取られる状況。こんな時は、わざと攻撃を空振りして、敵を懐に誘い込んでしまおう。



⬆敵との距離が1マス。空振りで敵を誘え！

鍛錬の押入の3大特徴

気になる階数は全5階

この練習ダンジョンは、全５階の作りになっている。鍛錬の押入１～３階にはマムルやチンタラといったザコキャラしか登場しない。４～５階になると、しおいやんやボウヤー、よせカエルといったやや手強い敵が出現する。

ワナが存在しない

アスカの旅の行く先々に待ち受けるいやらしいワナ。ワナにかかると大ダメージを受けたり、アイテムが無くなったりと大変なことになってしまう。しかしこの練習ダンジョンには、ワナがいっさい登場しないので、初心者も安心だ。

アイテムの持ち帰りが可能

鍛錬の押入の一番のポイントといっていいのが、拾ったアイテムを持ち帰れるという点。もちろん出てくるアイテムは限られているが、ゲームの最初にここに立ち寄り、武器や道具を集めてから旅立てば、後の展開が楽になるぞ。

入手アイテム一覧

武器 全４種
- カタナ
- こんぼう
- 鉄扇
- 長巻

盾 全４種
- 皮の盾
- 青銅甲の盾
- 鉄甲の盾
- バトルカウンター

腕輪 全２種
- ちからの腕輪
- まもりの腕輪

杖 全５種
- 一時しのぎの杖
- かなしばりの杖
- 場所替えの杖
- ふきとばしの杖
- 身がわりの杖

壺 全１種
- 保存の壺

巻物 全５種
- いかずちの巻物
- 炎上の巻物
- 混乱の巻物
- バクスイの巻物
- 落石の巻物

草・種 全６種
- 弟切草
- 火炎草
- しあわせ草
- すばやさの種
- ドラゴン草
- 薬草

矢 全２種
- 木の矢
- 鉄の矢

食料 全２種
- 大きなおにぎり
- おにぎり

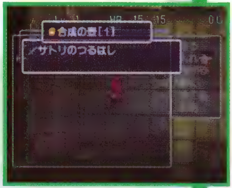
モンスター出現分布図

色分けの見方

●水中タイプ　●ドレインタイプ　●その他

レアアイテムと特殊合成

P189で紹介した、条件次第で100%入手可能なシナリオアイテムとは違い、ここでは運が良くないと手に入らないようなレアなアイテムを紹介する。また、それを自分で作り出してしまう方法もあることを覚えておこう。



➡「サトリのつるはし」は、もらうことも作ることも可能なアイテム。

レアアイテムとは？

ここで紹介するのは、数あるレアアイテムの中でも、最も入手確率の低いものたちだ。モノによっては根気よく同じダンジョンをプレイしないと手に入らないアイテムもあって、入手したときの喜びもひとしおだ。

⬅なぜ『黄泉』なのか読み方を考えれば何階で売られているのか分かるはず。

➡運良く店が出たらラッキーだ。

主なレアアイテム一覧	
サトリのつるはし	ギトーの試練クリアで持ち帰れる
ガマラのムチ	ギトーの試練の武器専門店で売っている
衰弱の枝	ドラスの試練で売っている
ふっとびハンマー	カカ・ルーの試練で売っている
背水の剣	クロンの試練で落ちている
木づち	カカ・ルーの試練で落ちている
ゴムバンの盾	ドラスの試練で売っている
ガマラの盾	ギトーの試練の盾専門店で売っている
正面戦士の盾	クロンの試練で落ちている
識別の腕輪	星華の大筒の腕輪専門店で売っている
強化の壺	星華の大筒と裏白蛇島の壺専門店に低確率で売っている
黄泉水底ノ鎧	鋼賀の隠し穴の深い階に売られているらしい
黄泉巫女神ノ盾	鋼賀の隠し穴の深い階に売られているらしい

特殊合成とは？

⬅モノによって同種合成と異種合成を使い分けよう。

⬅このように、ルール通りに印を埋めていくのだ。

特殊合成とは、武器と盾に対して特定の組み合わせで合成を行ない、特定の条件をクリアして特殊なアイテムを作成することを言う。合成の組み合わせも条件も、アイテムによってルールが違うのでいろいろ試してみるといいだろう。組み合わせは主に、武器自体の意味合いに関連するもの同士を合成させるパターンと、スロットに表示される印に意味合いのあるパターンの2つがある。また、クリアする条件とは主に、あるイベントを通過していなければならなかったり、かじ屋を利用しなければならなかったり、といったものがパターンとして挙げられる。

主な合成術		
サトリのつるはし	つるはし	堀・堀・堀・堀・堀
サトリの盾	重装の盾	重・重・重
回復の剣	すべての武器	命・薬・弟
龍神剣	ドラゴンキラー	竜・竜・竜
火迅風魔刀	カタナ+99	スロットを全てうめてからかじ屋で鍛える

「秘剣カブラステギ」&「ラセン風魔の盾」

どこかで見た断片的で不思議なものが、2つの特殊合成法のヒント。カブラステギは4つの試練で手に入る「奇妙な巻物」を…。ラセン風魔は祭来国の村々にある謎の立て看板が…。謎を解き最強武器コンビを入手しよう！

第三章 データ篇 —— 221

オールモンスターズリスト 222
オールアイテム完全リスト 242
オールワナ完全リスト 264
索引 268

オールモンスターズリスト

全 168 種

アスカの行く手を阻み、戦いを挑んでくるモンスターたち。そのコミカルな姿形からは想像できない強敵たちを相手にするためには、その情報を知らずしては激戦をくぐり抜けることはできないだろう。まずは敵を知るべし！

●状況に合わせてジャッジ！

特徴として、通常攻撃を行うものと、特殊能力による攻撃を行う２つのタイプがいる。特に後者は、ステータスを下げたり、行動を不能にされたりと、ほんの一瞬のミスが敗北の決定打となることが多い。特殊能力は熟知しておくのが大切だ。

➡モンスターも、NPCや他のモンスターを倒せばレベルアップする。

⬅特殊能力は、イヤらしいものが多く、アスカを悩ませる！

表の見方

本書では、全登場モンスターのステータスデータから出現ポイント、対抗手段などをすべて公開！　これを見ればモンスター対策はバッチリだ！

アイアンヘッド系 ①

レベル ②

③

アイアンヘッド ④

攻守ともに優秀な打撃系モンスター。特殊攻撃はないものの、必殺の頭投げは３マス先まで届く強力な技。遠距離から攻撃しつつも、じりじりと間合いを詰めてくるので脅威だ！ ⑬

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	ー	○	○	○	○	⑫		○	○	○	○	○	○

1. **系列名** モンスター系列を紹介。このデータは、系列別ごとに50音順だ。
2. **レベル** モンスターの系列レベル。最大でレベル99までいるぞ。
3. **グラフィック** レベルが上がるごとに変わるモンスターの色彩に注意。
4. **モンスター名** モンスターの名称。
5. **HP** モンスターの最大HP値。
6. **攻撃力** この数値が高いほど、戦闘でアスカに与えるダメージは大きい。
7. **防御力** この数値が高いほど、アスカが与えるダメージを受けにくくなる。
8. **EXP** このモンスターを倒した相手が得られる経験値。
9. **速度** 行動速度。通常、鈍足、倍速、３倍速の４タイプ。
10. **移動** モンスターの移動タイプ。歩行、飛行、水歩行の３タイプが基本。
11. **系統** 竜＝ドラゴン属性／仏＝ゴースト属性／ド＝ドレイン属性／月＝爆弾属性／目＝１ツ目属性／水＝水中属性／飛＝飛行属性／刀＝水がめで力半減／他＝その他
12. **出現ポイント** 全13ダンジョン。○が出現だ。
13. **解説** 特徴や能力、対策法を紹介。

アイアンヘッド系

アイアンヘッド
レベル 1

攻守ともに優秀な打撃系モンスター。特殊攻撃はないものの、必殺の頭投げは3マス先まで届く強力な技。遠距離から攻撃しつつも、じりじりと間合いを詰めてくるので脅威だ！

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
75	32	8	200	通常	歩行	目	―	○	○	○	○	―	―	○	○	○	○	○	○

チェインヘッド
レベル 2

基本はアイアンヘッドと同様。射程距離も3マスと変わらないが、ステータスは数段アップ。隣接して攻撃する前に滅多撃ちに合う危険性も高い。「1ツ目殺し」の能力は有効だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
110	38	13	400	通常	歩行	目	―	○	○	○	○	―	○	○	○	○	○	○	○

ギガヘッド
レベル 3

能力は他と同様。他2体ではレベルアップの危険があるためリスクが高いが、射程内に別モンスターが挟まれていても攻撃する特性を逆手に取りHPを減らさせるのも戦略のひとつだ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
140	80	25	3150	通常	歩行	目	―	―	○	○	○	―	○	―	○	―	―	○	○

うしわか丸系

うしわか丸
レベル 1

マムル＆チンタラと並ぶ、最弱モンスター衆のひとり。隣接時に1回目がHPが回復不能、2回以上受けると徐々に減る魔法特殊能力を仕掛けてくる。投げたものも跳ね返す曲者だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
10	5	4	5	通常	歩行	他	○	○	―	○	○	―	○	○	○	―	○	○	○

クロウ丸
レベル 2

能力はうしわか丸と同様だが、隣接せずとも同一直線上時に魔法を放つ。しかも投げつけたものは、アイテムだろうと呪文だろうと跳ね返してしまう。最弱モンスターの汚名返上か!?

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
41	23	13	48	通常	歩行	他	○	○	○	○	○	―	○	○	○	○	○	○	○

ヨシツネ丸
レベル 3

他2体と基本は同様。だが、魔法特殊能力の射程はグッと広がり同部屋時となる。他モンスターの奇襲も考慮に入れると能力的にはやっかいなので、早めに撃破しておこう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
60	25	15	90	通常	歩行	他	○	○	○	○	○	―	○	―	○	―	○	○	○

馬武者系

馬武者
レベル 1

半身が馬で半身が人間のモンスター。貫通する「銀の矢」を持ち、距離に関係なく同一直線上にいる場合に地道に撃ちこんでくる。早めに近づいて隣接戦闘に持ち込んだ方が有利に戦える。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
40	16	12	42	通常	歩行	他	○	○	○	○	○	―	○	○	○	○	―	○	○

荒馬ザムライ
レベル 2

基本は馬武者と同様。同一直線上にいるアスカやNPCを目掛け、「銀の矢」を撃ち込んでくる。ステータスが上がっているので「銀の矢」一発が痛恨の一撃になることもあるので要注意。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
65	27	12	110	通常	歩行	他	○	○	○	○	○	―	○	○	○	○	○	○	○

あばれ馬将軍
レベル 3

ステータスのアップはもちろんのこと、行動速度も倍速になり、いよいよやっかい。見えないところからピュンピュン矢が飛んでくるので、1ターンでも早く近くに詰め寄ろう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
68	25	15	165	倍速	歩行	他	―	○	○	○	○	―	○	○	○	○	―	○	○

乱れ馬王
レベル 4

あばれ馬将軍同様、移動速度は倍速。ステータスも高いが、もらえる経験値も抜群に高く、稼ぐ相手としてはちょうど良い。アイテムを出し惜しみせずに全力で叩きのめそう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
200	45	12	3100	倍速	歩行	他	―	―	○	○	○	―	○	―	○	―	―	○	○

エーテルデビル系

レベル 1

エーテルデビル

透明で通常では姿を見ることができない。まずは「めぐすり草」「よくみえの腕輪」等で姿を捕らえよう。魔法を乱反射し無効化する能力を持つが、攻撃は隣接時の通常攻撃のみだ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
50	30	15	95	通常	飛行	仏、飛	―	○	○	○	○	―	○	○	○	○	○	○	○

レベル 2

ファントムデビル

能力はエーテルデビルと同様だが、移動速度は2倍。周囲に誰もいないのに何者かに攻撃されたら、部屋ではなく、空間が前後2ヵ所に限定される通路に逃げ込み殴るのがベストだ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
75	45	15	500	倍速	飛行	仏、飛	―	―	○	○	○	―	○	―	○	―	○	○	○

レベル 3

ミラージュデビル

移動速度は3倍速になり、いよいよ姿が見えないという障害がやっかいなモンスターとなる。その他の能力は他2体と同様。エーテルデビル系の弱点である「成仏のカマ」は有効だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
100	50	20	1000	3倍速	飛行	仏、飛	―	―	○	○	○	―	○	―	○	―	―	○	○

レベル 4

アストラルデビル

他3体とは違い壁の中も移動可能。それ以外の能力はミラージュデビルと同様だが、ステータスが高く難敵。「バトルカウンター」を装備していれば反撃エフェクトで位置がわかる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
150	60	20	3600	3倍速	壁飛行	仏、飛	―	―	○	○	○	―	○	―	○	―	―	○	○

オトト兵系

レベル 1

オトト兵

水中移動可能なモンスター。オトト兵系では唯一、段差違い攻撃(水中から水上)ができない。だが、水溜まりを除く水中に戻るとHPを回復させせることができる。逃げられる前に倒せ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
24	15	8	24	通常	水歩行	水	○	○	○	○	○	―	○	○	○	○	―	○	○

レベル 2

オトト軍曹

レベルアップに伴い段差攻撃も可能になる。また自分に危険が迫ると水を目指して逃げ出しHPを回復、満タンになると再びアスカを目指すという頭脳的戦略がモットーだ！

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
35	20	12	50	通常	水歩行	水	○	○	○	○	○	―	○	○	○	○	○	○	○

レベル 3

オトト大将

基本能力はオトト軍曹と同様。自分のHPがピンチの時には逃げ出す習性も変わらずなので、とことん追いかけて倒そう。水中を攻撃できる「マリンスラッシャー」は有効だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
65	20	23	116	通常	水歩行	水	―	○	○	○	○	―	○	○	○	○	○	○	○

レベル 4

オトト元帥

基本の能力、対策はオトト軍曹以降と同様で問題ないだろう。防御力も月並みなので、攻撃あるのみだ。「水がれの巻物」で逃げ道を閉ざすのも作戦のひとつと言えるだろう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
98	50	18	1200	通常	水歩行	水	―	―	○	○	○	―	○	―	○	―	○	○	○

おばけ大根系

おばけ大根

レベル 1

同一直線上２マス以内にいるアスカに「毒草」を投げる。ちからとHPの低下、一定間は動きも鈍くなるため、当たるとかなり辛い。連続投下され、あっという間にピンチになることも！

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
38	20	11	51	通常	歩行	仏	○	○	−	○	○	−	○	○	○	○	○	○	○

めまわし大根

レベル 2

同一直線上に並ばずとも、標的が周囲５マス以内にいると「混乱草」を投げつけてくる。すでに標的が混乱状態の時には「毒草」を投げ、さらにステータスを下げてくる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
64	23	13	105	通常	歩行	仏	−	−	−	○	○	−	−	−	○	○	○	○	○

ねむり大根

レベル 3

投げるのは「睡眠草」。アスカが睡眠状態になると直接攻撃を行ない、目覚めると再び「睡眠草」を投げつけてくる最悪のループ状態だ。HPが低いうちは一度眠らされたら終わりだ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
150	45	10	1500	通常	歩行	仏	−	−	−	○	○	−	−	−	○	○	○	○	○

怪盗ペリカン系

怪盗ペリカン

レベル 1

怪盗ペリカン系は総じて、吸い込んだアイテムを体内で合成(異種も可)してしまう。遠投状態以外で投げたアイテムも、２個まで飲み込み合成するモンスター版「合成の壺」だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
28	10	11	15	通常	歩行	他	○	○	○	○	○	−	−	○	−	○	−	○	○

怪盗ペリカン２世

レベル 2

吸い込みアイテムの上限は３つ。吸い込みの防御としては盗みよけの「トドの盾」が有効。合成を目的としているのであれば、余分なアイテムを合成されないための必須アイテムだ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
50	20	12	30	通常	歩行	他	−	○	○	○	○	−	−	○	−	○	○	○	○

怪盗ペリカン３世

レベル 3

吸い込みの上限は４つ。３世以降は移動速度が倍速になるので、アイテムを吸い込まれたまま逃走されることもしばしば。HP、防御力ともに低めなので逃げられる前にすかさず倒そう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
62	20	15	70	倍速	歩行	他	−	○	○	○	−	−	−	○	−	○	−	○	○

怪盗ペリカン４世

レベル 4

他の怪盗ペリカン系と同じ能力で、吸い込みアイテムの上限は５つ。ペリカン系はアイテムを飲み込むと攻撃力が高くなる。盾を外して合成に挑むのであれば、十分な注意が必要だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
80	30	18	500	倍速	歩行	他	−	−	○	○	−	−	−	−	−	−	−	○	○

火炎入道系

火炎入道

レベル 1〜99

レベルが99まで上がる炎に包まれた謎の戦士。炎耐性が強く、炎系のダメージではレベルアップ、さらに爆発系のダメージでは分裂も。「ケロケロの雨」「水がめ」は即死と超有効だ。

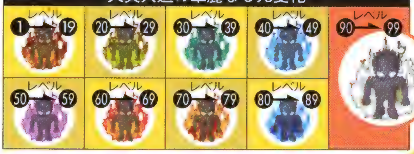
HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
62	28	10	65	通常	歩行	他	−	○	○	−	−	−	○	−	−	○	○	○	○

モンスター対策知恵袋

レベルマックス99！ほったらかしは危険？

モンスターのレベル上昇は平均3だが、実は99まで上がるというツワモノがいる。それがこの火炎入道とキグニ族とンドゥバだ。レベル90以上じゃアスカも一撃で白旗か!?

火炎入道の華麗なる九変化



かけだし忍者系

レベル 1 かけだし忍者

遠近両距離から手裏剣を飛ばして攻撃を行なう。アスカやNPCが一定のダメージを与えると1マス離れたところに逃げて遠距離攻撃。だが、通路で戦えば、必ず隣接してくる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
21	10	6	18	通常	歩行	刀	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

レベル 2 いっぱし忍者

基本はかけだし忍者同様、遠近両距離で万能な戦士だ。間に他のモンスターがいようとかまわず投げてくるが、貫通する能力はないためこちらには被害がない。有効に利用しよう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
55	25	7	85	通常	歩行	刀	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

レベル 3 はがくれ忍者

他2体と同様の能力を持つモンスター。HP以外のステータスはさほど上がっていないので、こちらも遠近両距離でスムーズに攻撃すれば問題なく倒すことができるだろう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
70	24	12	100	通常	歩行	刀	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

影ぼうし系

レベル 1 影ぼうし

影ぼうし系共通能力はアスカやNPCに取り憑いて行動に支障をきたすこと。また、HPの低下時や「封印の杖」を受けたときや対象物に取り憑いたあとは姿を変え飛行属性へと変化する。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
27	20	12	30	通常	歩行	目、飛	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 2 黒ぼうし

取り憑くという特殊能力は「封印の杖」や「聖域の巻物」で防ぐことができる。取り憑かれると移動に加えて、攻撃(直接)も仲間キャラに向けさせられる。飛行属性時は倍速なので注意！

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
50	20	15	120	通常	歩行	目、飛	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 3 闇ぼうし

影ぼうし系最強のその能力は移動、攻撃の制御不能に止まらず、アイテム使用時にも向きを変える。取り憑かれている間は足踏みでターン稼ぎがベスト。飛行属性時は3倍速。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
100	35	18	2400	通常	歩行	目、飛	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

モンスター対策知恵袋

影ぼうしの取り憑きにご注意

取り憑いた相手の行動を操ることができる影法師。NPCにももちろん取り憑くことができ、その際は完全に行動を操られてしまうぞ。

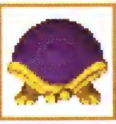
ガマラ系

レベル 1 ガマラ

アスカのギタンをどこからともなく察知し、近づいてきて盗む。盗みに成功すると高飛びで逃げ、移動も倍速となって逃げ回る。奪われたら倒して取り戻せ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
22	0	8	10	通常	歩行	他	○	○	—	○	○	—	—	○	○	○	—	○	○

レベル 2 ガマグッチ



基本はガマラと同様。攻撃力0と超非力なため、盗み以外でちょっかいは出してはこない身の程を知ったモンスター。ただし、キグニ状態や能力封印時には体当たりしてくる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
50	0	15	50	通常	歩行	他	—	—	—	—	○	—	—	—	○	○	○	○	○

レベル 3 ガマゴン

他2体と同様、ギタンに目がなく盗みにやってくる。非力さは変わらずで、盗みよけの「トドの盾」があれば怖くない。もらえる経験値が高いため、倒しておくとお得なモンスターだ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
100	0	20	300	通常	歩行	他	—	—	—	○	○	—	—	—	○	—	—	○	○

カラス天狗系

レベル 1 カラス天狗

カラス天狗系は、同階層に登場する他のモンスターに変身し出現する。だが、ステータスは元のままで、変身したモンスターの特殊能力も使えず直接攻撃のみ。見かけに騙されるな。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
16	9	8	12	通常	歩行	他	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 2 ハヤブサ天狗

同じく他のモンスターに変身して登場する。その姿を判別するためには、「封印の杖」などで効果を無効にすればよい。攻撃方法も、直接攻撃のみなので、恐れずに倒していこう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
50	15	10	60	通常	歩行	他	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 3 イヌワシ天狗

レベル3となると、さすがに同階層のモンスターが強力であるだけに化けられているだけで、嫌でも脅威を感じる。嫌なモンスターは「ねだやし」してしまえば、ビビリ損はしない。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
100	40	15	300	通常	歩行	他	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	—	○	○

キグニ族系

レベル 1～99 キグニ族

敵、味方かまわず、自分と一番近いキャラクターを敵対するものとみなし襲いかかる、いつでもキグニ状態のモンスター。特性を利用し、他モンスターを倒させるのも手だろう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
60	28	13	60	通常	歩行	他	—	○	○	○	○	—	—	—	○	○	○	○	○

モンスター対策 知恵袋

敵味方見境いなく…

レベル上昇MAXが99なのは火炎入道と同様だが、こいつは一番近い者であれば敵味方関係なく攻撃を仕掛ける特性を持つ。つまりモンスターを倒し続け…。恐ろしい!!

キグニ族の華麗なる九変化

鬼面武者系

レベル 1 鬼面武者

ステータス的にはそれほど高くなく、特殊攻撃もしてこないモンスター。だが、一度倒しても4ターン後には再び、ぼうれい武者(P220)として再出現する。そのしぶとさが憎い!

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
35	23	10	30	通常	歩行	刀	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	—	○	○

レベル 2 はんにゃ武者

鬼面武者と同じく一度倒れた後に、ぼうれい武者として蘇る。能力もほぼ同じだが、攻撃力が上がっているため、倒しにくくはなっている。アイテムなどを使って倒すのも得策だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
57	26	11	92	通常	歩行	刀	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	—	○	○

レベル 3 将軍

能力は他2体と同様。ぼうれい武者となると他のモンスターをレベルアップさせてしまうため復活は避けたい。倒れた場所にアスカがいる限り、ぼうれい武者は発生しない。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
120	35	15	600	通常	歩行	刀	—	—	○	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○

くねくねハニー系

レベル 1 くねくねハニー

踊ることで相手のレベルを1下げる能力を持ち、殴り合いを続けていると確実にどんどんレベルを下げられてしまう。接近戦では「ドレインよけの腕輪」か「封印の杖」は必須だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
32	20	13	200	通常	歩行	ド	○	○	○	○	—	—	○	○	○	—	○	—	—

ゲイズ系

レベル 1 ゲイズ

隣接時に催眠術を掛け、混乱状態に陥れたあげく所持アイテムをランダムに使用させる。大きな瞳に見つめられたら、もう言いなり。「やまびこの盾」と「混乱よけの腕輪」で対策を。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
23	11	5	20	通常	歩行	目	○	○	○	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○

レベル 2 スーパーゲイズ

ゲイズ同様、催眠術は隣接する周囲8マスにしか放てない。先述した対策アイテムを所持していない時は、遠距離時に矢等で先手を打ち、射程範囲に入る前に弱らせておこう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
72	32	16	200	通常	歩行	目	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 3 ハイパーゲイズ

特殊魔法能力、射程距離は他2体と同様。ゲイズ系最強だけに、こいつは威力が強い直接攻撃にも注意が必要となる。催眠術の対策はもちろん、武器には「1ツ目殺し」の合成を！

HP	攻撃力	防衛力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
100	50	25	2000	通常	歩行	目	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

ケンゴウ系

レベル 1 ケンゴウ

特殊能力で装備している盾を弾き飛ばしてしまう、シリーズ通して最もイヤなモンスターの一種。飛ばされたアイテムは、キャラに当たったりすれば一瞬で消滅してしまう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
55	28	13	80	通常	歩行	刀	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○	○	○

レベル 2 イアイ

レベルアップにより、防御の要である盾だけでなく剣も弾き飛ばしてしまう。両方飛ばされると断然ピンチなので、「必着の腕輪」or「車輪のやいば」を主軸にした武器合成を心掛けよう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
90	40	20	380	通常	歩行	刀	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 3 シハン

盾、剣そして腕輪をも弾き飛ばす。攻撃力も高いため、盾を弾き飛ばされたら滅多打ちにされ即アウトの危険性も高い。常に盾や剣のストックを持ち、出会ったら装備を変えよう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
160	70	15	3800	通常	歩行	刀	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	—	○	○

しおいやん系

レベル 1 しおいやん

ステータスは低いため、直接攻撃によるダメージは問題ないが、ちからを1下げてしまう特殊能力は辛い。「毒消し草」に弱いので、アイテムを惜しまずに先手必勝を心がけよう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
14	6	5	8	通常	歩行	ド	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 2 まじしおいやん

レベルアップするとちからの最大値を1下げる。もたもたしているとちからがあっという間に0になってしまう。「封印の杖」「ドレインよけの腕輪」で能力はシャットアウトしよう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
40	20	8	60	通常	歩行	ド	—	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 3 しおやだん

いよいよ驚異となる特殊能力は、一気にちからの最大値を2下げる。しかもここからは攻撃すると分裂する能力まで加わる。先述の対策十弱点を突く「ドレインバスター」の合成が必要だろう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
88	27	12	127	通常	歩行	ド	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 4 しおかんべん

他3体に比べ、最強版ではちからの最大値を3下げるという容赦のなさを見せつける。やっかいな分裂能力も継続。先述の対策に加え囲まれる前に通路に誘い込む戦略も必須条件だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
120	58	15	1200	通常	歩行	ド	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

シャーガ系

レベル1 シャーガ

隣接したアスカやNPCに4本の手それぞれに持ったサーベルを一気に振りかざし攻撃！　シャカシャカとサーベルをこすり合わせる音がなんとも怖い。「ドラゴンキラー」が有効だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
63	30	12	95	通常	歩行	竜、刀	ー	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	○	○	○

レベル2 ナシャーガ

レベルアップすると移動は通常のままだが、一度に2回の連続攻撃を仕掛けることが可能になる。攻撃力もそこそこ高いので、遠距離時から弱らせることを怠ってはいけない。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
86	30	15	300	通常	歩行	竜、刀	ー	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	○	○	○

レベル3 ラシャーガ

シャーガ系最強となるラシャーガは、一度に3回連続攻撃が可能となる。ステータスが高いだけに、これは辛い。遠距離からの攻撃はもちろん「バトルカウンター」で攻撃を跳ね返せ！

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
200	55	20	3500	通常	歩行	竜、刀	ー	ー	○	○	○	ー	○	ー	○	ー	○	○	○

ジャガン仮面系

レベル1 ジャガン仮面

宣告されたターン数内に、呪いを掛けられた相手を倒さなければこちらが倒れるという特殊魔法・死の呪いを操る。カウント数は30。相手を倒すか「おはらいの巻物」で呪いを解け！

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
36	15	16	66	通常	歩行	仏	ー	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	○	○	○

レベル2 ジャガー王子

ジャガン仮面同様の能力。カウント数は縮まり20ターン。呪いは「やまびこの盾」で反射したり「呪いよけの腕輪」で回避が可能だ。防御力が低いので、接近される前に倒すのがベスト。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
70	30	17	99	通常	歩行	仏	ー	○	○	ー	○	ー	○	ー	○	○	○	○	○

レベル3 ジャガール王

宣告ターン数もググッと縮まり10ターン。魔法の発動は隣接時のみという条件は変わっていないので、遠距離からの攻撃が重要だろう。武器には「成仏のカマ」の合成が有効だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
120	45	25	666	通常	歩行	仏	ー	ー	○	○	○	ー	○	ー	○	ー	○	○	○

シューベル系

レベル1 シューベル

手に持ったベルを鳴らし、モンスター1体を自分の隣に召喚させる。召喚するのは同じ階にいるレベル1のモンスターのみ。こいつ自身は強くはないので最優先で倒すのが良策。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
53	22	10	58	通常	歩行	他	○	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	ー	○	○

レベル2 メンベルス

メンベルスが召喚するのはレベル2のモンスター。召喚数は1ターンに1体だが、レベル2のモンスターとなると強敵なので、召喚元であるこいつは最優先で倒す必要がある。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
64	28	11	103	通常	歩行	他	ー	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	ー	○	○

レベル3 ベルトーベン

同じ階レベル3のモンスターを1～3匹召喚する。隣接する場所にしか仲間を召喚できないので、通路に誘い込むのも有効だし、あらかじめ嫌な奴は「ねだやし」にしておけば万全。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
200	50	15	1500	通常	歩行	他	ー	ー	○	○	○	ー	○	ー	○	ー	○	○	○

しろがねマムル系

しろがねマムル

レベル 1

通常攻撃のみなのはマムル系と同様だが、どんな攻撃を与えても1ダメージしか与えられない。貰える経験値も高く、必ず5000ギタンを落とすので見つけたら必ず倒したい。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
10	50	99	5000	通常	歩行	他	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○

おうごんマムル

レベル 2

基本はしろがねマムルと同じ。どんな攻撃を仕掛けても鉄壁の防御の前では1ダメージしか与えることができない。倒せば10000ギタンを落とす。「やりすごしの壺」を無効にする。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
10	70	99	7777	倍速	歩行	他	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○

タイガーウッホ系

タイガーウッホ

レベル 1

力自慢のモンスターで、自分の周囲にいるモンスターやアスカを投げつけて攻撃する。遠投距離は5マス以内。アスカや仲間を発見済みのワナに投げつけてくることも！

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
39	24	8	40	通常	歩行	他	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

タイガーウホホ

レベル 2

遠投距離を10マスに広げ、怪力っぷりを発揮。さらに未発見のワナへの投げつけも可能になった。モンスターハウスが射程内にあればすかさずそこへ投げつけてくるので恐ろしい。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
80	35	12	420	通常	歩行	他	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

タイガーウホーン

レベル 3

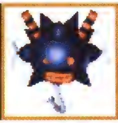
タイガーウホホの能力を継承しつつ、遠投距離は20マスと倍増。未知の部屋へ飛ばされる恐怖がビンビンに！　自分が投げられないようにするためには「不動の盾」の装備が必要。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
160	50	15	4200	通常	歩行	他	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	—	○	○

ダイキライ系

ダイキライ

レベル 1



ダイキライ系モンスターは自爆攻撃を得意とする。HP残量が半分以下になるとじぃ〜っと動きを止め、その後にダメージを与えると自爆する。一撃で倒せば自爆はしない。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
50	31	25	150	通常	歩行	月	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

エレーキライ

レベル 2

攻撃の手が止まればそれはHP残量が半分以下になったことを表す。その後にダメージを与えると自爆し、それとともに電撃を出す。一撃で倒せば自爆はしない。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
80	30	15	550	通常	歩行	月	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	—	○	○

チョーキライ

レベル 3

他2体と行動パターンは同様。炎上による自爆で散り様もあっぱれだ。だが、こちらが受けるダメージは大きいので、攻撃が止まったら、そのまま放っておくのも手だろう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
150	50	25	1200	通常	歩行	月	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

タウロス系

レベル 1 タウロス

両手で持つ「ミノタウロスの斧」を振りかざし、隣接する標的をぶった切る怪力モンスター。「ミノタウロスの斧」は、たまに会心の一撃を放つため常々危険と隣接した戦いになる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
95	30	2	120	通常	歩行	刀	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	—	○	○

レベル 2 ミノタウロス

タウロスと同様、直接攻撃のみ。とにかくこちらも防御力の高い盾を装備し、攻撃力の高い剣で殴り合うしかない。状況に合わせ有効だと思えるアイテムは惜しまず使っていこう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
120	50	5	450	通常	歩行	刀	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 3 メガタウロス

レベルが3になり、ステータス全体が上がっているだけに会心の一撃がますます怖い、戦いにくい相手だ。「水がめ」の水をかけ、少しでも武器の威力を下げることが大切だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
200	100	10	5000	通常	歩行	刀	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	—	○	○

チンタラ系

レベル 1 チンタラ

名が体を示すよう、チンタラとダンジョンを徘徊している最弱モンスター衆の一匹だ。特殊能力も持たず、倒すのにも苦労はしないが、ピンチの時にひょっこり顔を出されると…。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
6	2	3	3	通常	歩行	他	○	○	—	○	○	—	○	○	○	—	○	○	○

レベル 2 ちゅうチンタラ

チンタラがちょっぴりパワーアップ。だが依然として特殊能力を持たずに、隣接した敵にキックをかましてくるだけだ。よっぽどの状況じゃない限り軽〜くあしらえてしまえるはず。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
25	14	7	22	通常	歩行	他	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 3 おおチンタラ

チンタラがちょっぴり大きく育ち、パワーもぐーんとアップ。囲まれた時の威圧感はなかなかのものだ。でも、アスカを充分に鍛えてあれば、これもまた軽くあしらえるレベルだ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
80	35	10	300	通常	歩行	他	—	○	○	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○

デブータ系

レベル 1 デブータ

角度を問わず、自分の射程2マス以内にいる敵に、一定確率で石を投げつけるモンスター。遠距離から石投げで攻撃しつつ、接近した後は直接鼻息を吹きかけて攻撃してくる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
70	25	8	80	通常	歩行	他	—	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 2 デブーチョ

基本はデブータと同様。射程距離を5マスに広げ、アスカが見えてない位置からもガンガン石を投げつけてくる。「身かわしの盾」で攻撃を防ぐことができる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
75	40	12	800	通常	歩行	他	—	○	○	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○

レベル 3 デブートン

他2体と同様に石投げが得意。射程距離も10マスと広がり、広い部屋では不利な戦いを強いられる。見えない驚異、まずは位置を捕らえ、通路などに逃げ込み反撃のチャンスを狙え。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
130	60	15	2150	通常	歩行	他	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

とおせんりゅう系

レベル1 とおせんりゅう

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
65	25	12	85	通常	歩行	竜	—	○	○	○	○	—	○	—	○	○	—	○	○

特殊能力はすり抜け。自分の後ろに別モンスターがいるときにアスカと対峙した場合、アスカをすり抜け仲間と挟み撃ちが仕掛けられるポジショニングを取ってくる。

レベル2 ドラゴンヘッド

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
77	30	15	160	通常	歩行	竜	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル1同様、背後に別モンスターがいる際にはベストポジションを狙ってくる抜け目のなさ。対峙したら即先制攻撃で倒したい。「ドラゴンキラー」は非常に有効だ。

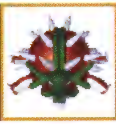
レベル3 スルードラゴン

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
110	36	10	500	通常	歩行	竜	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

レベル3ともなると出現する階には同レベルの強敵がわんさか。スルードラゴンの攻撃力も高く、挟み撃ちによる滅多打ちだけは避けたい。遠距離攻撃で弱らせておこう！

とげドラゴン系

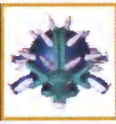
レベル1 とげドラゴン



HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
48	25	12	52	通常	歩行	竜、飛	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

一定ターンごとに、鋭いとげが付いた殻に身を隠しボール形状となり、防御力を3高める。攻撃力は通常時より5落ちるが、その分隣接攻撃時にカウンターダメージを返してくる。

レベル2 アースニードル



HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
150	40	15	700	通常	歩行	竜、飛	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

とげドラゴンと同様に、ボール形状へと変化し、隣接攻撃時にカウンターダメージを与える。ボール形状の時は飛行属性になる。

レベル3 サンダーランス

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
160	50	15	2080	通常	歩行	竜、飛	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

他2体と能力は同様。仲間と冒険している際には、ボール形状の8方向攻撃は痛いところ。「封印の杖」などで能力は摘み取っておきたい。また武器は「ドラゴンキラー」が有効だ。

ドラゴン系

レベル1 ドラゴン

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
70	35	15	450	通常	歩行	竜	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

炎をはき出して攻撃するモンスター。レベル1では同一直線上にいる敵に対してダメージ20の業火をお見舞いする。間にキャラがいようとも攻撃するが、炎はそこで遮断される。

レベル2 スカイドラゴン

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
100	50	20	1200	通常	歩行	竜	—	○	○	○	○	—	○	○	○	—	○	○	○

距離・角度に関係なく同部屋にいる敵をダメージ30の業火で攻撃してくる。さらにパワーアップしたその業火は、障害物で遮断されることはない。攻撃を受けたら通路に逃げ込め！

レベル3 アークドラゴン

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
300	130	30	9999	通常	歩行	竜	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	—	○	○

最悪最強のモンスター衆の一匹。今度は同じ階にいる限り、どこでも当たってしまうダメージ35の炎を吐く。攻撃には「ドラゴンキラー」、防御には「ドラゴンシールド」で対抗しよう。

にぎりみならい系

レベル 1 にぎりみならい

まだみならいのためか「おにぎり」が握れず、通常攻撃しか行えない可愛そうな奴。にぎりみならい系の弱点「おにぎり」を投げると即死するが、こいつに使うのはいささか勿体ない!?

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
11	7	6	9	通常	歩行	他	○	○	—	○	○	—	○	○	○	○	—	○	○

レベル 2 にぎりへんげ

通常攻撃に加えて、装備品以外の所持アイテムをランダムで選び「大きなおにぎり」に変えてしまう。こいつが近づいてきたら大切なものは床に置くのも手。食料難のときは実にありがたい存在だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
24	11	10	25	通常	歩行	他	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	—	○	○

レベル 3 にぎり親方

アイテムを変化させることはできないが、アスカや仲間自身を「おにぎり」に！　10ターンで効果は消えるが、その間は防御力が０、アイテムが一切使えなくなるので大ピンチだ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
68	25	15	108	通常	歩行	他	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 4 にぎりもとじめ

もとじめというだけあって、通常攻撃の高さもさることながら、アイテムや敵をすべて「おにぎり」化できる能力を持つ。どんな「おにぎり」でも、即死するので迷わず投げつけよう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
120	50	15	1600	通常	歩行	他	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

ぬすっトド系

レベル 1 ぬすっトド

階内にアイテムが落ちているとアスカには向かわずアイテムを拾いに行ってしまう。めぼしい物がないと所持アイテムを盗みにくるが攻撃はキグニ状態でない限りしてこない。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
25	0	6	12	通常	水歩行	水	○	○	—	○	○	—	—	○	○	○	—	○	—

レベル 2 みどりトド

ぬすっトドと同様、アスカから装備品以外の所持アイテムを盗み、高飛びする(水中逃避可能)が倒せば取り返せる。予め「トドの盾」で盗み対策を。攻撃すると分裂することもある。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
60	0	10	78	通常	水歩行	水	—	○	—	○	○	—	—	○	○	○	○	○	—

レベル 3 アイアントド

最強だけに目が肥えているのか、落ちているアイテムには目もくれずアスカの所持品を優先して狙ってくる。しかも装備品も盗めるテクを習得。「必着の腕輪」で装備品は守り通せ！

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
80	0	8	200	通常	水歩行	水	—	—	—	○	○	—	—	—	○	—	○	○	—

ノロージョ系

レベル 1 ノロージョ

呪いの女系一族。一番手はまだまだ未熟な末娘だ。アスカの所持アイテム１つに呪いを掛ける特殊魔法を放つ。アイテムは無作為に選ばれるため、装備品も危険にさらされてくる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
50	21	8	80	通常	歩行	他	○	○	○	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○

レベル 2 ノロージョの姉

姉になると一度に所持品２つに呪いを掛けてくる。剣や盾、腕輪などは単にはずせなくなるだけでデメリットは少ないが、草や巻物などは本来の力が使えなくなるので痛い。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
90	36	10	300	通常	歩行	他	—	○	○	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○

レベル 3 ノロージョの母

一度に４つのアイテムに呪いを掛けてくるエキスパート。ここまでくると完全に「呪いよけの腕輪」は必須アイテム。ステータスも高いため、倒すのも一苦労しそうだ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
150	40	15	500	通常	歩行	他	—	—	○	○	○	—	—	—	○	—	○	○	○

パ王系

パ王
レベル 1

杖魔法を使って攻撃してくるモンスター。「かなしばりの杖」を振り、10ターンの間敵の行動を制止、その間に他のモンスターが集まってきたり、状況が不利になることが多い。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
55	20	12	47	通常	歩行	他	—	○	○	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○

パオパ王
レベル 2

パオパ王が振るのは「封印の杖」。アスカは20ターンを過ぎるまで口を使うアイテムの使用が一切禁じられてしまう。これは「やまびこの盾」で跳ね返し、逆に封印してしまおう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
108	32	5	155	通常	歩行	他	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	—	○	○

パオパ王ーン
レベル 3

行動速度を５ターンの間下げる「鈍足の杖」を振ってくる。深い階であればあるほど、この行動力低下は辛くなる。杖の効果が届く、同一直線上に並ばせるのは危険だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
130	48	18	3500	通常	歩行	他	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

パコレプキン系

パコレプキン
レベル 1

壁抜けが可能な浮遊モンスター。必ずアスカに向かって攻撃を仕掛けてくるわけではないが、ランダムに移動し、壁の中に逃げ込むというスタイルがうっとうしい。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
45	28	8	50	通常	壁飛行	仏、飛	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	—	○	○

パコレプキーナ
レベル 2

レベルが上がっているため、パコレプキンのように一撃で倒すのは難しいかもしれない。特に狭い通路ではすぐに壁に逃げ込むため、広い部屋＋「成仏のカマ」での戦闘が基本だろう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
80	45	10	180	通常	壁飛行	仏、飛	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

パコレプキング
レベル 3

基本は他２体と同様。壁の中に逃げ込まれたら「銀の矢」か「遠投の腕輪」でアイテムを投げて攻撃だ。武器に「銀の矢」を異種合成させてあれば、壁の中のモンスターも直接攻撃できる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
120	60	12	950	通常	壁飛行	仏、飛	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	—	○	○

バットカンガルー系

バットカンガルー
レベル 1

同一直線上にいる敵に杖魔法を放つモンスター。バットカンガルーが振るのは「イカリの杖」。アスカと仲間、モンスター、いずれもイカリ状態となる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
62	24	10	80	通常	歩行	他	—	—	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

エビルカンガルー
レベル 2

エビルカンガルーが振るのは「倍速の杖」。これは主に仲間モンスターの攻撃バックアップに使用している。うかうかしていると部屋中のモンスターが倍速化して大ピンチに。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
95	32	13	250	通常	歩行	他	—	—	○	○	○	—	○	—	○	○	—	○	○

デビルカンガルー
レベル 3

デビルと呼ばれているだけに最悪の杖「オオイカリの杖」を振りかざす。放っておくとイカリ＆倍速のモンスターが量産されるため、１ターンでも早く発見して倒してしまおう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
105	37	15	800	通常	歩行	他	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

ひまガッパ系

レベル 1

ひまガッパ

アイテム投げ名人。床に落ちているアイテムを周囲５マス以内の敵に投げつける。装備していない武器類であれば勝手に装備させられたり、壺があればそこに入れられることも。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
32	19	7	32	通常	水歩行	水	○	○	―	○	○	―	○	○	○	○	○	○	○

レベル 2

いやすぎガッパ

投げる範囲は10マスへと広がる。同じ部屋かその部屋に隣接する通路１マスであれば攻撃される可能性が高いのだ。「身かわしの盾」があればアイテムは当たらずに床に落ちる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
49	24	7	120	通常	水歩行	水	○	―	―	○	―	―	○	―	―	○	○	○	○

レベル 3

たまらんガッパ

階全体へと射程距離を広げ、アスカと同部屋になると、見えない位置からガンガンアイテムを投げつけてくるぞ。特に当たると1/10のダメージを受けるギタン投げには注意したい。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
120	35	10	1500	通常	水歩行	水	―	―	―	○	○	―	―	―	○	○	○	○	○

プチフェニクス系

レベル 1

プチフェニックス

プチフェニックスの能力はHPの回復。だが、自分のHPだけは回復できず、周囲に近づいているモンスターのHPを最大50回復させるのだ。やっかいな能力なので、早めに倒しておこう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
75	23	11	350	通常	飛行	飛	―	○	○	○	○	―	○	○	○	○	○	○	○

プルン系

レベル 1

プルン

プルンの特殊能力・電撃(20ダメージ)は、喰らった本人から周囲8方向に連鎖しダメージを与えていく。怖いのは連鎖を喰らったモンスターからまた連鎖すること。「ちからの種」を落とすことがある。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
35	17	8	27	通常	飛行	飛	○	○	○	○	○	―	―	○	○	―	○	○	○

レベル 2

プルリン

電撃のダメージはステータスのアップにより30へと。連鎖は水たまりをも通じて繋がっていく。「封印の杖」で能力を封じてしまえば、戦いは楽勝だ。「しあわせ草」を落とすことがある。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
43	20	11	63	通常	飛行	飛	○	○	○	○	○	―	―	○	○	―	○	○	○

レベル 3

プルンプリン

電撃のダメージは40に。もし、電撃を無効にするレアアイテム「ゴムバンの盾」を持っているならば、迷わず装備しよう。倒すと「復活の草」を落とすことがある。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
120	45	15	800	通常	飛行	飛	―	―	○	○	○	―	―	―	○	―	○	○	○

兵隊アリ系

兵隊アリ

レベル 1

壁を掘ることができる特殊能力を持つ。アスカを発見するとまっすぐに追いかけようとして壁があっても掘り進んでくる。兵隊なのに、仲間を呼ぶ能力は持っていないようだ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
58	28	8	65	通常	歩行	刀	○	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○	○	○

隊長アリ

レベル 2

好んで通路の幅拡張を行うモンスター。部屋の入り口の通路で戦っていると、壁を掘り横から攻撃してくることもあるので、特にモンスターハウスでの接近には充分な注意が必要だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
90	40	10	650	通常	歩行	刀	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

将軍アリ

レベル 3

移動速度が2倍になり、ますます油断ならないモンスターに。将軍アリは、壁を掘り広げた通路の曲がり角で待ち伏せするなんて頭脳的な作戦も取ってくる。さすが将軍だ！

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
150	50	15	2450	倍速	歩行	刀	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	—	○	○

ボウヤー系

ボウヤー

レベル 1

射程距離10マス以内の同一直線上にいる敵に「木の矢」を撃ってくる。当然遠距離攻撃をメインとし、とにかく容赦ない。「身かわしの盾」があれば、「木の矢」を収集できてありがたい。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
20	8	5	14	通常	歩行	他	○	○	—	○	○	—	○	—	○	○	—	○	○

コドモ戦車

レベル 2

まだまだコドモ、戦車というわりに撃ってくるものは「鉄の矢」と優しめ。コドモ戦車の特徴として間合いは常に2マス離れたがる。通路におびきよせて、接近戦に持ち込もう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
30	15	11	28	通常	歩行	他	○	○	—	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

オヤジ戦車

レベル 3

HPを一気に20奪う「大砲の弾」を撃ち込んでくる。しかも射程距離は10マスで直線上でなくてもOK。レベルアップ時に爆弾属性へと変化しているため、「三日月刀」での攻撃は有効だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
40	12	15	150	通常	歩行	月	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	—	○	○

イッテツ戦車

レベル 4

オヤジ戦車と同様の能力だが速度は倍速。壁をもぶち壊すほどの威力を持つ「大砲の弾」が、次から次へと飛んでくる。特技を封印するか、「地雷ナバリの盾」でダメージを軽減しよう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
80	15	11	800	倍速	歩行	月	—	○	○	○	○	—	○	○	○	—	—	○	○

ぼうれい武者系

ぼうれい武者

レベル 1

他のモンスターに憑依しレベルを1上げる能力を持つ。通常の攻撃はほとんど効かないが、「弟切草」等のアイテム効果や「成仏のカマ」、秘技「必殺剣」なら一撃で倒せる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
4	0	0	10	通常	歩行	仏	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ボーンドラゴン系

レベル 1

ボーンドラゴン

特殊能力は持たずに隣接した標的を攻撃するゴースト＆ドラゴン属性のモンスター。「ドラゴンキラー」や「成仏のカマ」を装備していればそれほど怖い敵ではない。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
52	23	12	64	通常	歩行	竜、仏	―	○	○	○	○	―	○	○	○	○	○	○	○

レベル 2

スカルドラゴン

ボーンドラゴンと同様に、特殊な攻撃がないモンスターだ。殴り合いをしたくなければ、遠距離からアイテムで攻撃を仕掛け、接近時に一撃で決めることが大切だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
80	48	20	800	通常	歩行	竜、仏	―	○	○	○	○	―	○	―	○	○	○	○	○

レベル 3

ガルムドラゴン

レベルが 3 になると一気に攻撃力が高くなる。そのため、アスカのレベルが一定に達していないと、特殊な能力がなくとも戦いに困難が予想される。前述した対策を怠らずに！

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
100	70	35	3500	通常	歩行	竜、仏	―	―	○	○	○	―	○	―	○	―	○	○	○

マムル系

レベル 1

マムル

最浅層フロアで必ずお目にかかれる。これといった特殊能力はなく、1 対 1 であれば問題なく倒すことができるだろう。こちらの経験値稼ぎに貢献してくれる愛すべきモンスターだ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
5	2	2	2	通常	歩行	他	○	○	―	○	○	―	○	○	○	―	○	○	○

レベル 2

あなぐらマムル

マムルがほんの少し成長。盾さえ装備していれば問題はなさそう。ただし不思議のダンジョン内では、どんな逆転劇が待っていてもおかしくはないので油断は禁物だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
7	3	2	4	通常	歩行	他	○	○	―	○	○	―	○	○	○	―	○	○	○

レベル 3

洞窟マムル

相変わらず何の特技も持っていない可愛らしい奴だが、攻撃力、防御力等のステータスが異常に成長している。HPは幸いにも低いので、接近される前に倒すのが理想的だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
5	50	99	500	通常	歩行	他	―	―	○	○	○	―	○	―	○	―	―	○	○

ミドロ系

レベル 1

ミドロ

ミドロ系は装備品の修正値を下げるという能力を持つが、ミドロは、武器・盾の修正値を 1 下げる攻撃をしかけてくる。倒すには「ドレインバスター」が有効。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
60	0	15	50	通常	歩行	ド	―	○	○	―	○	―	―	―	○	○	―	○	○

レベル 2

ゲドロ

ゲドロも装備品の修正値を下げる特殊能力を使用することができる。こちらは修正値を 2 下げる。メッキ化されている武器・盾であれば回避することができる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
100	0	20	100	通常	歩行	ド	―	―	○	○	○	―	―	―	○	―	○	○	○

レベル 3

オドロ

装備品の修正値を 3 下げる特殊能力を使う。メッキ化してあれば防ぐことができる点はゲドロと同様。だが攻撃を受けると分裂するようになり、キリがない戦いを強いられることも。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
135	0	20	200	通常	歩行	ド	―	―	○	○	○	―	―	―	○	―	○	○	○

レベル 4

ドドロ

基本能力はオドロと同様で装備品の修正値を 3 下げる。しかも合成や巻物によるメッキ化の印は剥がされることもあり危険。他の印をランダムで剥がすこともある。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
145	0	25	400	通常	歩行	ド	―	―	○	○	○	―	―	―	○	―	○	○	○

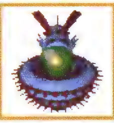
ムーロン系

レベル1 ムーロン

ムーロン系は吹き飛ばしビームを放ってくる。この特殊能力は吹き飛ばすだけでなく通常攻撃と同様に攻撃ダメージを与える。同一直線上にいれば距離に関係なく撃ってくる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
55	10	5	62	通常	飛行	竜、飛	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル2 イェンロン



イェンロンもムーロンと同様の能力を持つ。アスカやNPCを吹き飛ばしその先にワナがあればそのダメージも与えられてしまう。吹き飛ばしを防ぐには「不動の盾」が効果的だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
80	20	10	120	通常	飛行	竜、飛	—	○	○	○	○	—	○	○	○	—	○	○	○

レベル3 シンロン

能力は他2体と同様。標的を発見したらとにかくビームを放って攻撃を仕掛けてくる。「不動の盾」の能力がない場合は接近することすら難しい。能力を封じるアイテムを使おう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
150	30	14	1500	通常	飛行	竜、飛	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

よせカエル系

レベル1 よせカエル

水中を移動できる水中属性モンスター。ただし段差違い攻撃はできない。射程距離3マス以内にいる標的(川や谷を越えることも可能)を長いベロで引き寄せその後は直接攻撃を行なう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
11	5	5	6	通常	水歩行	水	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル2 すぐカエル

基本はよせカエルと同様の能力を持つ。射程距離を5マスに伸ばし、しかも引き寄せた後、ターンを消費せずに連続して攻撃へとシフトすることが可能だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
43	22	10	55	通常	水歩行	水	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル3 いまカエル

能力はすぐカエルと全く同様。10マス以内の標的を引き寄せ、攻撃を仕掛ける。HPが数段アップしているが他はそれほど上がっていないので「不動の盾」で特殊能力さえ防げば問題ない。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
82	27	12	121	通常	水歩行	水	—	○	○	○	○	—	○	○	○	—	○	○	○

ロケットイノシシ系

レベル1 ロケットイノシシ

隣接した状態から突進を行ない、その威力でアスカやNPCを1マス後退させダメージも4与え、さらに所持アイテムをばらまかせる効果を持つ。装備品は外れることはない。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
33	21	11	35	通常	歩行	他	○	○	○	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○

レベル2 ジェットイノシシ

突進して2マス後退させ、ダメージは6になる。「不動の盾」では、移動はなくとも突き飛ばしによるアイテムばらまきは逃れられないので、大切なアイテムは床に一時避難を。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
85	35	5	135	通常	歩行	他	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル3 ソニックイノシシ

突進による後退マスは3マス、ダメージは10と最高に。移動回避は先述の通りだが、アイテムのばらまき被害は「封印の杖」か「転ばぬ先の杖」で回避を。遠近両方の攻撃を上手に使おう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
150	60	20	800	通常	歩行	他	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	—	○	○

わらうポリゴン系

レベル 1

わらうポリゴン

気味の悪いダンス「ハラヘリー」でアスカの満腹度を５％下げてくるイヤらしいモンスター。対策としては「ドレインよけの腕輪」を装備するか、踊られる前に速攻で倒す以外ない。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
18	10	9	18	通常	歩行	ド	○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	—	○	○

レベル 2

まわるポリゴン

こいつの「ハラヘリー」は満腹度が10％下がるのでますますイヤらしい。しかも、この能力がアスカ以外の仲間やモンスターに当たると、HPが半分になってしまうので要注意だ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
53	22	12	68	通常	歩行	ド	—	○	○	—	○	—	○	—	○	○	—	○	○

レベル 3

おどるポリゴン

陽気なおどるポリゴンは満腹度を30％減らしてくる。これはたまらない。しかも隣接状態から逃げようとすると一気に回り込むように移動し再び隣接、そしてハラヘリー地獄へ…。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
62	30	24	115	通常	歩行	ド	—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

レベル 4

うたうポリゴン

最強の「ハラヘリー」を放ち、最大満腹度を５％減らしてくる。これを喰らっていると後々辛くなってくるので極力回避したい。防御を固めて、「ドレインバスター」で打ち倒そう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
150	40	20	2800	通常	歩行	ド	—	—	○	○	○	—	○	—	○	—	○	○	○

ンドゥバ系

レベル 1〜99

ンドゥバ

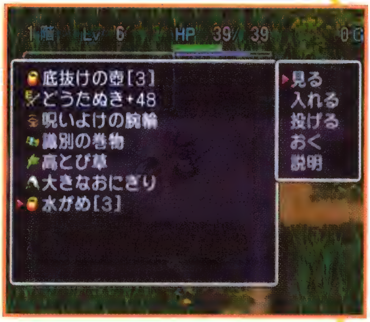
フロア内でアイテムに化けて出現し、アスカが拾おうして隣接すると姿を現す。特殊能力はそれ以外にはないが、レベル60〜76は倍速で行動する。「めぐすり草」で正体を見抜ける。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
15	10	10	20	通常	歩行	他	—	○	—	○	—	—	○	○	—	○	○	○	○

モンスター対策知恵袋

「水がめ」は意外に使い勝手よし!!

モンスターに攻撃ダメージを与えるのはなにも武器による直接ダメージだけではない。モンスターの属性によっては、アイテムを投げつけたりすることで、有効なダメージを与えることができるものもある。そのひとつが「水がめ」だ。ダンジョン内で水を汲み、その水を出すことによってモンスターに効果を与える。



➡「水がめ」を入手したらすぐに水を入れておくこと。ここぞ、というときに水切れがないようにしておこう。

「水がめ」のダメージが効くモンスターたち

ちからが半減

- 鬼面武者
- はんにゃ武者
- 将軍
- ケンゴウ
- イアイ
- シハン
- シャーガ
- ナシャーガ
- ラシャーガ
- プチフェニックス
- かけだし忍者
- いっぱし忍者
- はがくれ忍者
- タウロス
- ミノタウロス
- メガタウロス
- 兵隊アリ
- 隊長アリ
- 将軍アリ

特殊能力が封印される

- ダイキライ
- エレーキライ
- チョーキライ
- オヤジ戦車
- イッテツ戦車

一撃で倒す

- 火炎入道

「水がめ」でパワーを得てしまうモンスターたち

レベルが上がる

- ミドロ
- ゲドロ
- オドロ
- ドドロ

HPが回復する(30%)

- オトト兵
- オトト軍曹
- オトト大将
- オトト元帥
- おばけ大根
- めまわし大根
- ねむり大根
- ぬすっトド
- みどりトド
- アイアントド
- ひまガッパ
- いやすぎガッパ
- たまらんガッパ
- プルン
- プルリン
- プルンプリン
- よせカエル
- すぐカエル
- いまカエル

特殊モンスターたち

ここでは、アスカが泥棒さえしなければ、戦うことにはならない店主系モンスターと、店主が泥棒駆除のために送り出してくる仲間たちを紹介する。

店主系

店主

レベル 1

普段はやさしい店の店主。だが、不慮の事故であっても店主を傷つけてしまったり、泥棒行為が発覚した場合に豹変！　アスカを敵とみなし、容赦ない攻撃を仕掛けてくる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
500	200	50	0	通常	歩行	他	○	○	―	○	○	―	○	○	○	○	○	○	○

店長

レベル 2

中階層ぐらいに出現する店の店主。基本ステータスが高いのは店主と変わらず、戦う相手としては辛い。杖の効果をすべて乱反射してしまうため、巻物で対抗しよう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
700	300	70	0	通常	歩行	他	―	―	○	○	○	―	○	○	○	○	―	○	○

大店長

レベル 3

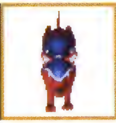
杖の効果はもちろん、飛んできたアイテムのほとんどを無効果する。「ふきとばしの杖」、「高とび草」や「不幸の種」などは有効なので、泥棒のときに使ってみるのもいいだろう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
900	400	90	0	通常	歩行	他	―	―	―	○	○	―	―	―	―	―	―	○	○

番犬系

番犬

レベル 1



アスカの泥棒行為が発覚すると現れ、店主と共に追いかけてくる。攻撃力は高いが盾さえ鍛えてあれば耐えることはできる。だが行動が倍速なため、ダメージはかなり大きい。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
100	50	40	0	倍速	歩行	他	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

盗賊番系

盗賊番

レベル 1

番犬同様、アスカの泥棒行為発覚時に出現。特殊能力はないが、単純に能力が高く強い。１人倒してもすぐに次、という状態が続くので、動きを止めることを最優先にしよう。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
150	150	40	0	通常	歩行	他	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

モンスター対策 知恵袋

地獄に仏!? ダンジョン内の店

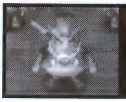
店主がダンジョン内で経営する店では、冒険が楽になるアイテムの購入ができる。店のタイプもさまざまで、雑多なアイテムを取り扱うよろず屋から、特定種類のアイテムのみを取り扱う専門店まで種類も豊富。ギタンさえ払えば怖い目にあわなくて済むので活用しよう。

こんなタイプの店がある!!

よろず屋	オールアイテム取扱い	壺屋	壺のみ取扱い
武器屋	武器のみ取扱い	矢屋	矢のみ取扱い
盾屋	盾のみ取扱い	エレキ箱屋	エレキ箱のみ取扱い
巻物屋	巻物のみ取扱い	回路屋	回路のみ取扱い
おにぎり屋	おにぎりのみ取扱い	杖屋	杖のみ取り扱い
草屋	草・種のみ取扱い	秘技書屋	秘技書のみ取り扱い
腕輪屋	腕輪のみ取扱い		

BOSS

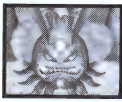
ここでは、ダンジョン内で戦うこととなる強敵、ボスたちのステータスデータを大公開！



頭領

「妖刀かまいたち」と同様に、3方向同時攻撃が可能。また同一直線上にアスカを捕らえると一気に間合いを詰め、強烈な一撃を喰らわせてくる。

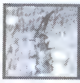
HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
150	30	16	0	通常	歩行	他	○	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―



メイオウラン

1ターンに1体モンスターを召喚して攻撃させているが、復活後（ステータスは同）は自分のつたやおしべを使って直接攻撃してくる。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
300	45	20	9999	通常	不動	他	―	○	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―



つた

地底から飛び出て、吹き飛ばし攻撃を行う。潜中は、攻撃を受けないぞ。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統
50	30	10	500	鈍足	歩行？	他

おしべ

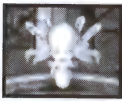
2マス以内に近づくと毒の粉（ダメージ＋ちから－1）をまく。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統
50	25	15	500	通常	不動	他

ポント

ポント自身でも認めているが、八魔天の中で最も弱いボスだ。加えて気の小ささから決してアスカと一戦を交えようとしない。ネズミ嫌いらしい。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	○	―	―



ネムリー

多種多様なモンスター群を従え、自分はダメージを受けるとワープ。攻撃は同一直線上にいる相手に貫通するビームを撃つ。杖は効かない。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
80	30	15	3000	通常	不動	仏	―	―	―	○	―	―	―	―	―	―	○	―	―

クーフク

不思議な踊りでアスカの最大満腹度を50%下げてくる。ダメージを受けるとワープし、そこにおどるポリゴンを出現させる。とことん飢餓地獄！

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
200	40	15	3000	通常	歩行	仏	―	―	―	―	○	―	―	―	―	―	○	―	―

ソラン・ドラン

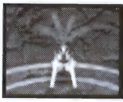
双子の姉弟で、ムラドの試練で祭器を守る。頭には自信があるが、肉弾戦は好まないようで、アスカと戦おうとしない。

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	○	―	―	―	―	○	―	―

ティナ

八魔天一の攻撃力を持つ強敵だ。攻撃は通常隣接攻撃と、タイガーウホーンと同じ投げ攻撃。フロア内のワナにもガンガン投げつけてくる。

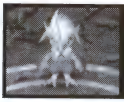
HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
200	50	10	3000	通常	歩行	他	―	―	―	―	―	―	○	―	―	―	○	―	―



サンジュ

アスカの所持アイテムをランダムに盗み、自分のステータスを上げたり、投げつけたりしてくる。この盗みだけは「トドの盾」でも防げない！

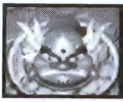
HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
150	30	12	3000	通常	歩行	他	―	―	―	―	―	―	―	○	―	―	○	―	―



アクィラ

隣接者を吹き飛ばす特技を持つ・つむじかぜを発生させ、敵を自分に近づけさせようとしない。つむじかぜは投げ物も跳ね返すのでやっかいだ。

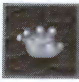
HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
100	20	5	3000	通常	歩行	他	―	―	―	―	―	―	―	―	○	―	○	―	―



ラグーン

攻撃は、巨大な両手から繰り出される強力な直接攻撃＋隣接体当たり。運命のサイコロによって、攻撃パターンは変化する。炎を無効化する。

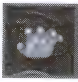
HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
300	50	0	9999	通常	不動	他	―	―	―	―	―	―	―	―	―	○	―	―	―



ラグーンの右手

ラグーンの顔の向きによって攻撃パターンを様々に変化させる。

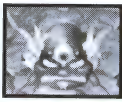
HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統
50	40	5	500	通常	歩行	他



ラグーンの左手

右手と同様。殴る、雷、吹き飛ばし、特殊攻撃などその能力は様々だ。

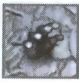
HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統
50	40	5	500	通常	歩行	他



黒雷仙女

HPは高いが、防御力が弱いのが特徴。同一直線上に敵を捕らえると、連鎖する電撃を放ってくるぞ。杖魔法、炎と雷の攻撃は無効化される強敵だ。

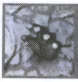
HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
500	60	0	9999	通常	不動	他	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	○	―	―



黒雷仙女の右手

基本はラグーン時とほぼ同様。雷無効と杖魔法無効にするようになった！

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統
80	50	0	500	通常	歩行	他



黒雷仙女の左手

右手と同様。不動の黒雷仙女の代わりに動きまわり、アスカに迫る！

HP	攻撃力	防御力	EXP	速度	移動	系統
80	50	0	500	通常	歩行	他

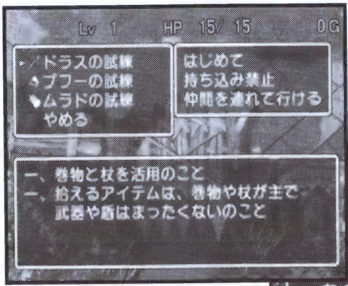
オールアイテム完全リスト

全 217 種

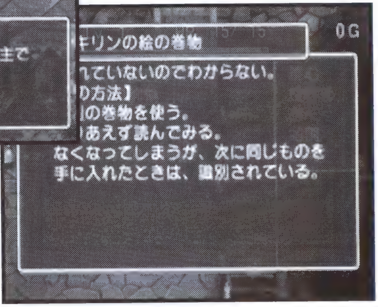
アスカたち風来人の前に立ちはだかる数々の困難。モンスターやワナ、そして自分自身の空腹(!?)などは、アイテムを使いこなし解決していく。いかに運良くアイテムを入手し、乗り越えるかが風来人として、根本のテクニックといえる。

●より効果的な使用方法を見極めよう!!

ターンバトルの戦い方、レベルは充分か、なんてことはもちろんだが、冒険で最も重要なのがこのアイテムだ。アイテムは、村の施設やダンジョン内で入手することが出来るが、武器や盾をはじめその種類はさまざま。使用することで特殊な効果を発揮し、冒険の手助けをしてくれる。だからこそどんな状況にも対応できるように、その能力と使い道を熟知する必要がある。



⬅ダンジョンによっては持ちこめるアイテムの数は決まっている。持ちこめないダンジョンであれば、潜った後に入手できるアイテムのみで戦うのだ！

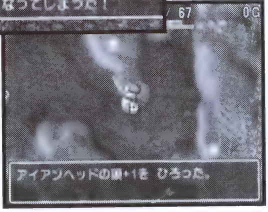


➡持ちこみ禁止のダンジョンでは、拾った瞬間にそのアイテムが何であるか、それを確認するのが鉄則。未識別状態のものは、とりあえず試してみるという勇気も必要となるだろう。

●モンスターたちが残す限定品！

アイテムは店やダンジョン内に落ちているものだけではない。アイアンヘッド系やプルン系などの特定モンスターは一定の確率で倒されると決まった限定品を残していく。その他のモンスターたちもランダムで様々なアイテムを落としていくので、果敢に向かっていこう。

⬅限定品だけでなく、にぎりへんげなどの特殊能力でアイテムを入手することもできる。モンスターはアイテムの宝庫!?



➡運がよければ、思わぬアイテムをモンスターから手に入れることも!!

●アイテムかと思ったら……!!

⬅アイテム発見！なんて楽しい気分をブチ壊してくれるンドゥバ。空振りで真偽を見極めろ!!

店ではギタンさえ払えば入手することができるが、ダンジョン内で落ちているアイテムはもちろんタダ。だがうかつに手を出すと、とんだ目に遭うこともある。それがこのンドゥバなのだ。しら〜っとアイテムに化けているこいつは、近づいて取ろうとすると突然正体を現す。騙された怒りのすべてを一撃に込めろ！

●どこにも見当たらないアイテムは…?

風来人たちが探しつづける究極のレアアイテム。それは、イベントのご褒美として貰ったり、さまざまなアイテムを合成して生まれる(P220コラム参照)ものなどもある。拾えるものだけで満足をするな！

表の見方

❶ アイアン❷ヘッドの頭 売値 ❸ 買値 ❹

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	△	ー	△	△	ー	❺	△	△	△	△	△	△	❻	❼	❽

❶グラフィック ❷武器名 ❸店頭での販売価格 ❹店頭での買い取り価格 ❺出現ダンジョン（初＝天輪国初級／上＝天輪国上級／鋼＝鋼賀の隠し穴／ド＝ドラスの試練／ブ＝ブフーの試練／ム＝ムラドの試練／カ＝カカ・ルーの試練／ギ＝ギトーの試練／ク＝クロンの試練／リ＝リーバの試練／星＝星華の大筒／白＝白蛇島／裏＝裏白蛇島）❻武器に付いている特殊能力 ❼印のスロット数 ❽攻撃力

武器

装備することで攻撃力を上げることができるアイテム。これがないと素手での冒険となり、かなり不利な状況が続くことは間違いなし。アスカが持てる「カタナ」や「斧」「カマ」「かつおぶし(!?)」などの様々なラインナップを有効な相手に使用していくのが常套手段だ。

◆たて

アイアンヘッドの頭
売値 5000 買値 2500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	△	ー	△	△	ー	△	△	△	△	△	△	△	ー	7	9

怪力モンスター・アイアンヘッド系の限定品となる両手持ちの鎖弾。貫通能力はないため同時に１体のみへの攻撃となるが、３マス離れた敵まで届く優れた特性を持つ。合成材料にすることは出来ない。

天神楽ノ剣
売値 ー 買値 ー

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	10	30

超特殊アイテム。ある場所で貰える祭来国最大の秘宝だ。世界にただひとつだけ存在し、黄金の輝きを持つ剛剣だ。倒れたり投げたりして失ったとしても必ずどこかで復活するらしい。合成は不可。

回復の剣
売値 20000 買値 10000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	回	3	6

特殊合成を行なうことで誕生する剣。直接攻撃した相手に与えたダメージの1/3分、自分のHPが回復するぞ。攻撃力はそこそこだが、印スロット数が少ないため、この能力は他の武器へ合成させる方が得策だ。

火迅風魔刀
売値 20000 買値 10000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	4	35

「カタナ」を元に特殊合成(P204)で誕生するレアな刀。印スロット数も少なく、これといった特性はないが、その基本攻撃力が35と抜群に高く、風来人であれば誰もが憧れる伝説の名刀だ。

カタナ
売値 1200 買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
★	★	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	○	○	★	★	ー	5	8

多くの風来人たちに愛用されている基本武器。序盤から入手するチャンスは多く、基本攻撃力、印スロット数もバランスが良い。上記特殊合成剣「火迅風魔刀」の素材となるので、大切に大切に鍛えていこう。

かつおぶし
売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	★	☆	★	★	か	2	4

攻撃力や印数は平均以下だが、かじることで武器の修正値を削り、満腹度を30％回復させる食材剣がこれだ。この印は合成可能。かじりさえしなければ修正値は減らないので、もしも対策に合成してみる？

ガマラのムチ
売値 16000 買値 8000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	☆	ー	ー	ー	★	★	銭	4	2

ギタンに目がないモンスター・ガマラの執念が込められたムチ。このムチで直接攻撃をされた相手は1/16の確率でギタンとなってしまう。入手確率は低い方だが、見逃せない一品。印は合成材料になる。

鍛えた木刀
売値 3000 買値 1500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
☆	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	☆	☆	★	★	ー	1	2

幾多の風来人たちの手に握られ、歴戦で鍛え上げられた木刀。特性がない上に、基本攻撃力、印スロットの数値には目も当てられないが、風来人たちの熱い魂(修正値)を受け継げるだけで幸せだ。

木づち
売値 3000 買値 1500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	ー	ー	ー	ー	ー	★	ー	ー	★	☆	★	★	木	4	12

ワナを叩き潰すことができる唯一の武器。両手持ちで、限界がくると壊れてしまう。合成材料にはあまり向かないがこの能力は貴重。困った時用の携帯武器のひとつにしよう。

○＝拾う限定　△＝モンスター限定品　☆＝店限定品　●拾＋モンスター　▲モンスター＋店　★拾＋店　◆拾＋モンスター＋店

金の剣

売値 6000 買値 3000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
☆	★	―	―	―	―	―	☆	○	★	★	★	★	金	5	3

黄金で生成されている剣。攻撃力は低いものの、性質上サビることがない。この能力は他アイテムへ合成する必須の基本材料となるだろう。黄金だけに売り値も高く、ギタンを稼ぎたい場合にも使える。

ケンゴウのカタナ

売値 3200 買値 900

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	☆	ケ	4	7

直接攻撃した相手の武器を1/2の高確率で弾き飛ばす能力を持つ。ただし弾き飛ばしたそのターンは敵にダメージを与えられない。裏白蛇島の店か鋼賀の隠し穴をクリアすると入手することができる。

剛剣マンジカブラ

売値 15000 買値 7000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
☆	★	―	―	―	―	―	☆	○	☆	★	★	★	―	6	18

稀代の刀工師カブラが作った、風来人たちの憧れの武器。序盤からも入手の可能性がある、攻撃力が抜群の剣だ。これは究極の剛剣「秘剣カブラステギ」の基本材料となる。手に入れたら絶対手放すな！

根性の竹刀

売値 5500 買値 2000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
○	★	―	―	―	―	―	☆	○	★	★	★	―	根	2	3

振りつづけているだけで、ちからがメキメキと強化される凄い竹刀。その材質から錆びることはないが、腐ることはあるので注意。このちから強化の印は序盤戦はもちろん、常に活躍する印なので合成必須だ。

こんぼう

売値 400 買値 200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
★	○	―	★	―	―	★	―	○	―	―	★	★	―	3	3

特性もなければ攻撃力も低い、印スロットも少ないといいとこなしの武器。冒険では最もポピュラーなものだが、他の武器が出るまでのつなぎ程度として考えて良い。修正値が高ければその合成を。

サトリのつるはし

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	サ	4	8

いくら壁を掘っても壊れることがない、黄金に輝くつるはしだ。ダンジョン土木用具としてもいいが、基本攻撃力もそこそこなので、攻撃用武器としても使える。しかし主な使い道は合成材料だろう。

車輪のやいば

売値 20000 買値 10000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
―	★	―	―	―	―	―	☆	△	△	★	★	★	車	3	4

頑丈な素材で出来ているため、敵に当たってもなくならないという能力を持つ。攻撃力、印スロットは平均だが売買価格は高め。メイン武器が弾き飛ばされて…、なんてことがないようぜひ合成しておこう。

成仏のカマ

売値 5000 買値 2000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
★	★	―	―	―	―	―	☆	☆	★	★	★	★	仏	5	4

やっかいなゴースト系に効き目抜群の大ガマ。「成仏のカマ」の印は16個集め合成することで、その威力を一気に7倍に。また、「成仏のカマ」は、あのぼうれい武者も一撃で倒すことができる。

衰弱の枝

売値 6000 買値 100

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
―	―	―	☆	―	―	―	―	―	★	―	★	―	衰	3	1

ただのか細い木の枝に見えるが、攻撃したものを除々に衰弱させてしまう恐ろしい武器だ。だが、基本攻撃力が最低だけに、衰弱死させるまえにこっちが危険!?　合成の材料にするのがベストだ。

使い捨ての剣

売値 3000 買値 1500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
☆	★	―	―	―	―	―	―	○	★	○	★	★	捨	3	35

見た目は普通の剣であるのに基本攻撃力がすこぶる高い。だが、使うごとに修正値が1づつ下がってしまう。しかもこの印は合成後に継続されてしまうため、合成には不向き。一時しのぎの武器だろう。

つるはし

売値 3500 買値 1600

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
☆	★	―	―	―	―	★	☆	―	★	○	○	○	掘	5	2

攻撃力も弱く武器というよりは、ダンジョン用土木用具。壁を掘ることができるが「サトリのつるはし」と異なり、掘りつづけると壊れてしまう。メイン武器への合成は控え、携帯品のひとつにしておこう。

鉄扇

売値 1800 買値 900

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
○	★	―	―	―	―	―	―	○	★	★	★	★	扇	2	8

鉄で出来た重たい扇。強力な武器としてだけなく、この武器は広がった扇として防御の役目も果たしている。装備するだけで、防御力が3上がるというすばらしい武器だ。合成材料にぜひ！

どうたぬき

売値 5800 買値 1600

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
★	★	―	―	―	―	―	☆	○	★	★	★	★	―	6	10

どうたぬきゲンマが丹精こめて生み出した名刀。特性はないが、攻撃力もそこそこあり、印スロット数が多いのが嬉しい。冒険序盤から登場する可能性があるので、きっとアスカの役に立つはず。

○＝拾う限定　△＝モンスター限定品　☆＝店限定品　●拾＋モンスター　▲モンスター＋店　★拾＋店　◆拾＋モンスター＋店

ドラゴンキラー

売値 10000 買値 5000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	★	ー	ー	ー	ー	ー	☆	☆	★	★	★	★	竜	3	15

ドラゴン系モンスターに絶大なダメージを与える武器。さらに強化したい人は、「ドラゴンキラー」×3で「龍神剣」に変化させよう。また、同種の印を16個合成するとそのダメージ効果は一気に7倍だ。

ドレインバスター

売値 5000 買値 2500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
★	★	ー	ー	ー	ー	ー	☆	☆	★	★	★	★	ド	5	6

ステータスを下げるドレイン系モンスターに絶大なダメージを与える武器。さらなる強化を果たしたい人は「ドレインバスター」印×16で合成をしよう。一気にそのダメージ効果は7倍になる。

長巻

売値 700 買値 300

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
★	○	ー	☆	ー	ー	ー	ー	○	○	○	★	★	ー	4	5

これといった能力は持たない普通の剣。柄が長く、長刀のようなもの。浅い階層では比較的入手する機会が多い。強い武器が見つかるまでのつなぎだが、修正値の高いものは合成用に確保しておこう。

にぎりへんげの剣

売値 10000 買値 5000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	★	★	に	4	3

にぎりへんげの怨念が込められているため、倒した相手を約1/5の確率で「おにぎり」にしてしまう。6個印を集め合成すると100%の確率となり、食料確保に役立つが、かなりレアな剣だけに入手は困難。

如意棒

売値 20000 買値 10000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
☆	★	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	★	★	★	★	ー	4	5

障害物に当たるとアスカが1歩後退する不思議な棒。後ろに障害物がなければ後退は可能なので、無傷での勝利も可能。だが両手持ちなので、防御面での心配がやや残る。他の武器への合成は不可。

背水の剣

売値 8000 買値 4000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	★	★	背	4	5

意思を持ち、持ち主を思いやってくれるありがたい剣。アスカのHP残量が1/10になると必ず会心の一撃を放つ。この能力は、冒険の心強い味方となるので、合成材料にするべき。ピンチもむしろ歓迎か!?

秘剣カブラステギ

売値 55000 買値 20000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	8	99

稀代の刀工師カブラが生み出した最強の剛剣。特殊合成のみによってその姿を拝むことができる。その攻撃力の高さ、印スロット数の多さは究極秘剣の証。風来人なら一度は手にしたいと思う激レア武器だ。

必中の剣

売値 10000 買値 5000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	☆	ー	○	★	★	★	必	3	3

この剣で攻撃すると、必ず外すことなくダメージを与えられるという剣。攻撃力は低いので、この印をメイン武器に合成すれば、ここぞという時に空振りをすることなくとどめがさせる！

1ツ目殺し

売値 4500 買値 2000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
★	★	ー	ー	ー	ー	ー	☆	☆	★	★	★	★	目	4	6

ゲイズなどの1ツ目タイプのモンスターに絶大なダメージを与えることができる剣。「1ツ目殺し」印×16で、その効果は7倍に。「ドラゴンキラー」や「ドレインバスター」と同様、合成の必須印だろう。

ぶっとびハンマー

売値 8000 買値 4000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	☆	ー	ー	ー	ー	☆	ー	ー	☆	★	★	○	ー	7	10

攻撃したモンスターをふっ飛ばして3歩後退させることができる、両手持ちの強力ハンマー。うまく攻撃をしかけていけば、常に先制攻撃となり無傷のまま倒すこともできる。他武器への合成は不可。

マリンスラッシャー

売値 5000 買値 2500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
★	★	ー	ー	ー	ー	ー	☆	☆	☆	★	★	★	水	5	5

水中に逃げ込んだモンスターも攻撃できる頼もしい武器。水棲モンスターに攻撃すれば、大ダメージを与えることもできる。同武器印16個を合成することでその威力は7倍に。水中だろうと敵を逃すな。

三日月刀

売値 8000 買値 1800

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	★	ー	ー	ー	ー	ー	☆	☆	★	★	★	★	月	4	6

オヤジ戦車などイヤラシイ爆弾タイプのモンスターに強力な一撃を食らわせたいのであればこれ。「三日月刀」印を16個集め、合成すれば威力を7倍にできる。どうにかして合成するのが風来人魂!!

ミノタウロスの斧

売値 6000 買値 2400

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
ー	△	ー	△	△	ー	△	△	△	△	△	△	△	会	8	20

両手でちからを込めて振り下ろす巨大な斧。会心の一撃が1/4の確率で出るため、戦いは楽になる。会心の腕輪と組み合わせるとその確率はさらに上がるため、ぜひ組み合わせて爽快感を味わってほしい。

モーニングスター

売値 5000 買値 2500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
★	★	－	－	－	－	－	－	○	★	★	★	★	－	6	5

自分の周囲8マスを一度に攻撃することができる両手持ちの武器。敵に囲まれた状況時には、とても役に立つ代物だ。他武器への合成は不可。

ヤリ

売値 3500 買値 1200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
☆	★	－	－	－	－	－	－	○	★	★	★	★	－	8	10

両手で持ち、ちからを込めて振れば前方２マスに攻撃する突き攻撃！　しかも敵が２匹いても貫通して２匹とも攻撃するという貫通能力付き。攻撃力もそこそこで使いやすい。他武器への合成は不可。

妖刀かまいたち

売値 15000 買値 3000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
★	★	－	－	－	－	－	☆	－	★	★	★	★	三	4	2

前方３マスを一度で攻撃できる名剣。モンスターハウスなど一度に多数のモンスターなどを相手にする際には嬉しい能力だ。部屋の入り口付近で使えば、より効果的なモンスターハウス攻略になる。

黄泉水底ノ鎖

売値 60000 買値 20000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
－	－	☆	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	16	50

敵を吹き飛ばしたり、ダメージを与えて自分のHP回復、必中、1/4の確率で会心の一撃、３マス離れた場所まで攻撃など、色々な効果が最初から付いた、まさにモンスターたちが恐れる伝説の鎖だ。

龍神剣

売値 30000 買値 15000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	攻撃力
－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	龍	7	25

ドラゴンタイプのモンスターにすさまじいダメージを与える、対ドラゴン系武器の決定版。「ドラゴンキラー」を素材として作る特殊合成武器だ。印スロットの数は平均なみ。有能な合成材料として使おう。

表の見方

❶ うろこの❷盾　売値 ❸　買値 ❹

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	－	－	－	－	❺	☆	☆	★	★	★	★	❻	❼	❽

❶グラフィック　❷盾名　❸店頭での販売価格　❹店頭での買い取り価格
❺出現ダンジョン（初＝天輪国初級／上＝天輪国上級／鋼＝鋼賀の隠し穴／ド＝ドラスの試練／ブ＝ブフーの試練／ム＝ムラドの試練／カ＝カカ・ルーの試練／ギ＝ギトーの試練／ク＝クロンの試練／リ＝リーバの試練／星＝星華の大筒／白＝白蛇島／裏＝裏白蛇島）❻盾に付いている特殊能力　❼印のスロット数　❽防御力

盾

アスカがダンジョンで冒険を進める際に受ける、モンスターやワナなどの、あらゆる妨害から受けるダメージを軽減するために欠かせないのがこの盾だ。

◆たて

うろこの盾

売値 6000 買値 3000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	－	－	－	－	－	☆	☆	★	★	★	★	う	5	6

特殊な魚のうろこを重ね合わせて作られている。ワナやモンスターの毒による攻撃を全く受け付けないという特性を持っているため、ステータス低下を防ぐことができる。主力盾には必須の印だ。

おまつりの盾

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
－	－	－	－	－	－	－	－	－	☆	★	★	★	祭	5	4

祭来国名物「リーバ祭」に欠かせないとされる縁起物の盾。基本防御力、印のスロット数はそれほど高くない。だが、アスカが装着すると仲間１人につき防御力が10上がるという特性を持つ。

ガマラの盾

売値 4000 買値 1600

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
－	－	－	－	－	－	－	☆	－	☆	－	★	★	銭	5	5

ギタン大好きのガマラの怨念が込められている盾。防御力はそれほど高くないが、その分、モンスターから直接攻撃でダメージで受けた際にほんの少しギタンが貰えるという盾。複雑な心境だ。

皮の盾

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	－	★	－	－	○	☆	○	★	★	★	★	皮	5	2

皮で出来た非常に軽量な錆びない盾。防御力は低いが、その軽さからハラヘリのスピードが遅くなる。合成材料として他の盾に付ければ、ハラヘリスピードが下がるが、錆びない能力は付かないので注意。

○＝拾う限定　△＝モンスター限定品　☆＝店限定品　●拾十モンスター　▲モンスター十店　★拾十店　◆拾十モンスター十店

鍛えた木の盾

売値 3500 買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	○	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	☆	★	★	ー	1	2

幾多の風来人の手によって鍛えられてきた盾。特性はなく、基本防御力も低い。だが、風来人たちの熱き鼓動が聞こえる頼もしい盾だ。「鍛えた木刀」と装備を合わせると不思議なちからを呼び起こす。

金の盾

売値 10000 買値 4000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	ー	ー	ー	ー	ー	☆	○	★	○	★	★	金	4	4

やわらかな金でできているため、腐食することがない。また「皮の盾」と異なり、他の盾に合成すれば錆びないという印のセットが可能だ。防御力は低いので、実戦よりも合成材料として活躍するだろう。

グランドカウンター

売値 15000 買値 7500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	☆	ー	ー	★	★	ー	ー	9	9

モンスターから受けた直接攻撃によるダメージを100%、つまりそのままダメージとして返してしまう盾。両手で持つため、武器を装備することはできない。また、他の盾に合成することはできない。

ゴムバンの盾

売値 4000 買値 2000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
ー	ー	ー	☆	ー	ー	ー	ー	ー	★	★	★	★	ゴ	3	5

プルンなどの電撃攻撃によるダメージを無効化させる特性を持つ盾。それ以外の基本防御力や印スロット数はそれほど高くないため、修正値と共に合成材料として他の盾に合成しておくのがベスト。

サトリの盾

売値 40000 買値 20000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	サ	1	1

特殊合成で生まれる盾。装備している間は腹が減らなくなるのだが、一度でも装備するとその瞬間に最大満腹度が1%になってしまい、装備を外しても元に戻らないというリスキーな面も。合成には不向き。

しあわせの盾

売値 15000 買値 3500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	ー	ー	ー	ー	ー	☆	☆	★	★	★	★	幸	5	6

モンスターから直接ダメージを受けるとなぜか経験値が貰えるという盾。ガンガン殴られて経験値を貰いたいが、HP残量に注意を払っていないと、倒れてしまうなんてこともあるので注意。

獣王の盾

売値 10000 買値 2000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
ー	★	ー	ー	ー	ー	ー	☆	○	ー	★	★	★	ー	4	12

凶暴な獣の顔をかたどられた盾。特性はないが、その基本防御力は高く、比較的扱いやすい盾だ。入手できたらまず修正値を上げ、冒険序盤で役立たせ、後半は他の盾に合成して使っていこう。

重装の盾

売値 2400 買値 1200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	ー	ー	ー	ー	ー	☆	○	★	★	★	★	重	5	12

モンスターとの戦いに役立つ特殊能力はないものの、防御力が高く頑丈で重たい盾。だが、その重さのため、アスカの腹の減る速度が倍速化してしまう。「ハラヘラズの腕輪」とのセット装着が望ましい。

正面戦士の盾

売値 8000 買値 4000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	ー	ー	★	★	正	5	30

伝説の部族「正面戦士」が使用していた盾。正面からの攻撃に対しては防御力が倍になる。正面以外では防御力０の２倍ダメージを受けてしまう。

地雷ナバリの盾

売値 5000 買値 2000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	ー	ー	ー	ー	ー	☆	☆	★	★	★	★	爆	5	5

爆弾や地雷などの爆発によるHPダメージを減少させる特性を持つ。冒険には必須の印だというのに、入手確率も高い。防御力も平均なので、修正値を上げ主力の盾にするも、合成材料にするもよしだ。

青銅甲の盾

売値 400 買値 200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	ー	ー	ー	ー	○	ー	○	○	ー	★	★	ー	5	5

冒険序盤で入手する機会が多い、防御力はそこそこだが特殊な能力を持たないポピュラーな盾。だが、修正値を充分に上げ、多彩な印を付けていけば使える盾となるだろう。合成元用盾としてがメイン。

使い捨ての盾

売値 1600 買値 600

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	★	○	★	★	捨	3	40

入手時の基本防御力はすこぶる高いが、アスカが攻撃を受けるたびにその数値は１づつ下がってしまい、最終的には全く役に立たなくなるヤワな盾。合成には不向き。一時しのぎの盾として使おう。

鉄甲の盾

売値 1200 買値 600

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	○	○	★	★	ー	5	9

入手確率は高いが、何も特性もない普通の盾。素材は鉄で頑丈。冒険序盤で強力な盾を手に入れるまでのつなぎとして活躍するだろう。その間に鍛えた修正値は、合成素材にするのがベストだ。

トドの盾

売値 6000 買値 1500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	—	—	—	—	—	☆	☆	★	★	★	★	ト	6	4

ガマラ系やぬすっトド系、怪盗ペリカン系などのモンスターからアイテムやギタンを盗まれなくなる特性を持つ。この印さえ主力盾に付けておきさえすれば安心して冒険も進められる。

ドラゴンシールド

売値 6000 買値 3000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
—	★	—	—	—	—	—	☆	☆	★	★	★	★	竜	3	10

ドラゴンなどの炎によるダメージを半減させる特性を持つ。炎を操るモンスター対策として必ずメイン盾に合成しておきたい印素材だ。ただし、同じ炎でも地雷は別なのでご注意を。

どんぶりの盾

売値 5500 買値 2700

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
○	★	—	—	—	—	★	☆	○	★	★	★	★	丼	3	5

ほのかに中華だしの香りがするという盾。不思議なことにダメージを受けると満腹度が少し回復するという特性を持つ。冒険序盤は使い勝手がよく、活躍すること間違いなし。

バトルカウンター

売値 4000 買値 2000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	—	—	—	—	—	☆	☆	★	★	★	★	バ	6	5

モンスターから受けた直接攻撃のHPダメージを、その直後に一部跳ね返す盾。冒険序盤では、盾の修正値もそれほど高くないため、モンスターに与えるダメージも大きく有効だ。魔法攻撃は跳ね返さない。

風魔の盾

売値 15000 買値 3500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
☆	★	—	—	—	—	—	☆	○	☆	★	★	★	—	6	16

序盤から入手確率が高い割には、基本防御力がずば抜けて高く、印スロット数も多いためベースの盾としても確保しておきたい。裏白蛇島をクリアすることで「返」の印がついたものが入手可能になった。

不動の盾

売値 20000 買値 10000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
—	☆	—	—	—	—	★	☆	—	★	★	★	★	不	3	8

重すぎるこの盾は、ムーロンの吹き飛ばし攻撃やよせガエルのひきよせ、さらにはバネのワナをも無効にすることができるという優れた特性を持つ。だがその反面、重さがアスカのハラヘリ速度を2倍に。

矛の盾

売値 13000 買値 5000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	—	—	—	—	—	—	—	★	★	★	★	—	5	7

攻撃と防御を一挙に兼ねるという珍しい、攻防一体型の盾だ。両手持ちのため、さらに武器を装備することはできない。他の盾には合成できないが、この盾についた修正値は、攻撃力にも反映されていく。

星神輿ノ盾

売値 — 買値 —

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10	30

熟練の風来人の間で語り継がれ、祭来国最大の秘宝とされる神秘の盾。ダンジョン内で倒れたりして、アスカの手を離れても、必ずどこかで復活するという不思議で心強い特性を持っている。

身かわしの盾

売値 15000 買値 7500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
—	—	—	—	—	—	—	—	☆	—	—	★	—	身	4	5

装備した瞬間から、モンスターから投げつけられたアイテムや木の矢のワナなどのダメージを回避することができる。飛んできたアイテムはアスカに隣接した場所に落ちるため、拾い集めることもできる。

見切りの盾

売値 10000 買値 5000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	—	—	—	—	—	☆	☆	☆	★	★	★	見	5	2

中央に描かれた巨大な目が、モンスターの攻撃を見切る！　この盾を装備しているとアスカがモンスターから受ける攻撃をかわす確率がアップする。倍速モンスターとの戦いなどでは必須だ。

みやびやかな盾

売値 10000 買値 5000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
—	★	—	—	—	—	—	—	○	★	★	★	★	—	7	2

金箔のミニ屏風が、そのまま盾になったという美しい盾。見た目の華やかさ以外、特性はなし、基本防御力は低い、と目も当てられないが、その印スロット数は注目。合成元として活躍しそうだ。

やまびこの盾

売値 12000 買値 4000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
★	★	—	☆	—	—	—	☆	☆	☆	★	★	★	山	5	3

基本防御力そのものは低いが、アスカに放たれた魔法攻撃すべてをモンスターに跳ね返すことができる。この盾を装備しておけば、やっかいな魔法系モンスターとも対等に戦えるぞ。主力盾に必須の印だ。

黄泉巫女神ノ盾

売値 60000 買値 30000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
—	—	☆	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	16	50

モンスター界で最も恐れられている超強力な盾。防御力の高さはもちろん、直接攻撃のダメージを半減、魔法のはね返し、大抵のダメージを半減する能力も持ち合わせている。両手持ちなので武器は持てない。

○＝拾う限定　△＝モンスター限定品　☆＝店限定品　●拾十モンスター　▲モンスター十店　★拾十店　◆拾十モンスター十店

ラセン風魔の盾

売値 55000 買値 30000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印	スロット数	防御力
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	8	99

特殊合成によってのみ生まれる盾。「風魔の盾」の最終形態だ。最高の防御力を持つ、風来人たちの憧れのひとつだろう。印スロット数をさらに追加し、お好みの印をセットすれば、まさに究極の盾となる。

表の見方

いやしの腕輪❶ 売値 ❷00 買値 ❸00

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	★	—	—	❹	—	—	—	—	★	★	★	★

❶腕輪名 ❷店頭での販売価格 ❸店頭での買い取り価格 ❹出現ダンジョン（初＝天輪国初級／上＝天輪国上級／鋼＝鋼賀の隠し穴／ド＝ドラスの試練／ブ＝ブフーの試練／ム＝ムラドの試練／カ＝カカ・ルーの試練／ギ＝ギトーの試練／ク＝クロンの試練／リ＝リーバの試練／星＝星華の大筒／白＝白蛇島／裏＝裏白蛇島）

腕輪

両腕にはめることができ、それぞれ特殊な能力を持ち冒険を手助けしてくれるアスカの装備品だ。同時に2つまで装備が可能。特殊な能力は多いが、「風魔石」以外は怪盗ペリカンを使っても他のアイテムと合成することはできない。

◆うでわ

いやしの腕輪

売値 5000 買値 2500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	★	—	—	☆	—	—	—	—	★	★	★	★

装備していると自然と癒され、HPが通常の2/3の早さで回復する腕輪だ。両腕に装備するとその効果は増大し、通常時の1/2のターン数でHPは回復できるぞ。足踏みすればあっという間に全回復！

うけながしの腕輪

売値 15000 買値 7500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	☆	—	—	★	—	—	—	—	★	★	★	★

アスカが隣接攻撃を受けたとき 周囲8マスにいるモンスターに攻撃を受け流す。8マス以内に攻撃元のキャラ以外、誰もいないときは何も起きない。

遠投の腕輪

売値 4000 買値 2000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
☆	★	—	★	—	—	☆	☆	—	★	★	★	★

装備した状態で物を投げると「銀の矢」と同じようにすべてを貫通して飛んでいく。同一直線上に並んだモンスターにアイテムを投げつければ全員にダメージを与えることもできる。壺を割る際は注意だ！

会心の腕輪

売値 6000 買値 3000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	☆	—	—	—	—	—	☆	—	★	★	★	★

武器で直接攻撃をしたときに、1/4の確率で 会心の一撃が出るようになるという特性を持つ。両腕につけても、その確率が上がるということはないので、装着はひとつでいいだろう。

気力の腕輪

売値 25000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	—	—	—	—	—	—	—	—	☆	—	—	—

秘技を使うために必須の腕輪。ダメージを受けたり、ターンが経過するたびに気力がたまる(画面左上に表示される)ようになり、秘技書で覚えた秘技を気力を使って出すことが可能になる。

混乱よけの腕輪

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
☆	★	—	—	—	—	—	—	—	★	★	★	★

めまわし大根系の「混乱草」投げや、回転板によるアスカの混乱を防ぐことができる腕輪。混乱に陥るとアスカの行動が制限されてしまうだけに、装備しておいて損はない腕輪だろう。

サビよけの腕輪

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
☆	★	—	—	—	—	—	—	—	★	★	★	★

ケロケロの雨のワナや、ミドロ系モンスターの特殊攻撃などを受けても、装備している武器や盾が錆びなくなるという特性を持つ。装備品にメッキ化や金の印などの対策がない場合は、装備したい。

しあわせの腕輪

売値 15000 買値 7500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	—	—	—	—	—	—	—	★	★	★	★

歩いているだけで経験値が上がるという、名前の通り幸せな腕輪。レベルが低い段階では装備しておきたい腕輪のひとつだが、冒険後半は腕輪に頼るよりもモンスターを撃退する方が効率が良さそうだ。

識別の腕輪

売値 25000 買値 12000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	―	―	―	―	―	―	―	―	★	☆	☆	―

この腕輪を装備していれば、未識別のアイテムも拾った段階で識別されるという優れた効果を持つ。所持しているだけでは識別できないので、必ず装備することを忘れずに。

たかとびの腕輪

売値 3000 買値 1500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
☆	☆	―	―	―	―	○	☆	―	○	★	★	★

モンスターからダメージを受けると、別の部屋へとワープして逃げることができる腕輪。ピンチの時はありがたいが、あと一歩で倒せるという状況時にはかえって迷惑な効果だ。

ちからの腕輪

売値 3000 買値 1500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	―	―	―	―	―	☆	☆	★	★	★	★

装備するとちからが3上がる。入手確率が高く冒険序盤ではより優位に戦うために使い勝手がいい腕輪だ。この腕輪に関しては、呪われた状態でのデメリットはなく、外れることがなくかえって好都合!?

通過の腕輪

売値 10000 買値 5000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	☆	―	―	―	―	★	―	―	★	★	★	★

通常では通ることができない水面の移動が可能になる腕輪。水の中にいるモンスターを追いかけることも可能になる。ただし、壁中は移動することはできないので注意。

痛恨の腕輪

売値 6000 買値 3000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	―	―	―	―	―	―	―	―	★	★	★	★

モンスターから攻撃を受けたときに、たまに痛恨の一撃になってしまうという役には立たない腕輪。「グラウンドカウンター」などのダメージ返しがある際は使える腕輪か!?　両腕につけても意味はない。

透視の腕輪

売値 10000 買値 5000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	―	★	★	―	○	―	―	★	★	★	―

装備しているだけでカンが良くなり、階内でまだ開拓していない部屋も含め、すべての部屋のモンスターやアイテムの位置がマップに表示されるようになる。効率よい冒険には必須だ。

とうぞくの腕輪

売値 3000 買値 1500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	☆	―	―	☆	―	―	☆	―	★	★	★	★

忍び足で歩けるようになるため、同部屋内で寝ているモンスター等を、起こすことなく素通りすることができる。近寄りたくないモンスターがいるときは装備しよう。

ドレインよけの腕輪

売値 5000 買値 2500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	―	―	☆	―	―	―	―	☆	★	★	★

くねくねハニーのくねくねダンスや、しおいやん系のベロベロなめなどから、アスカのステータスダウンを守る腕輪。武器や盾で同様の効果はないため、冒険必須の腕輪のひとつとして大活躍だ。

ねがいの腕輪

売値 3000 買値 1500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	★	―	―	―	―	―	―	―	☆	★	★	★

壊れて初めて能力を現す腕輪。壺の容量が1増、装備中の武器盾がメッキ化され腕輪のヒビが直る、100ターン無敵状態、最大満腹度15～20増、ちからが1～2上昇、レベルが1～2上昇がランダムで現れる。

値切の腕輪

売値 12000 買値 6000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	―	―	―	―	―	―	○	―	○	○	○	○

付けているだけでダンジョン内の店で値切ることができるという特性を持つ。その方法は、最初に値段を提示された時に[いいえ]を選択すると、なんといきなり半額の金額が提示されることになる。

ねむらずの腕輪

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
☆	☆	―	―	―	―	☆	―	―	★	★	★	★

眠りガスのワナなどで起こる睡眠状態を無効にしてくれる腕輪だ。これさえ装備していれば眠っている間の滅多撃ち攻撃も受けることはなく、安心して冒険に出られる。

呪いよけの腕輪

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	―	―	★	―	―	―	―	★	★	★	★

ノロージョ系モンスターの呪い攻撃から所持アイテムを守るための対抗手段となる腕輪。それだけでなくジャガン系の死の呪いの攻撃も受けなくなるという効果も持ち合わせる。

パコレプキンの腕輪

売値 10000 買値 5000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	―	―	―	―	―	☆	☆	―	★	★	★	★

装備するとパコレプキンのように壁をすり抜けたり、堀の上を移動できる能力が得られる。自由自在に動き回ることができるのはいいが、壁中移動では1ターンごとに最大HPの5%のダメージを受ける。

○＝拾う限定　△＝モンスター限定品　☆＝店限定品　●拾＋モンスター　▲モンスター＋店　★拾＋店　◆拾＋モンスター＋店

ハラヘラズの腕輪

売値 15000 買値 7500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	—	—	—	—	—	—	—	—	★	★	☆	—

ターンの進行に関係なく腹が減らなくなる、「おにぎり」いらずの優れた腕輪だ。これさえ装備していれば階内で思う存分、風が吹くまでアスカを鍛えることが可能。貴重なので壊さないように注意。

ハラヘリの腕輪

売値 15000 買値 7500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	○	—	—	—	—	—	—	—	○	★	☆	☆

「ハラヘラズの腕輪」とは対象的に装備しているだけでどんどん腹が減ってしまう腕輪。はっきり言って付けているだけで損。いくら「おにぎり」があっても足りないので、絶対に装備しないようにしよう。

必着の腕輪

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	—	—	—	—	—	—	★	★	★	★	★

ケンゴウの特殊能力のはじき飛ばしや、装備外しのワナなどからアスカを守る腕輪。装備中は、いかなる場合でも武器や盾などの装備品が外れることはない。自分の意志では外せるところが呪いとの違いだ。

百発百中の腕輪

売値 4000 買値 2000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	—	—	—	—	—	☆	—	★	★	★	★

投げたアイテムや矢などが必ず命中してくれる腕輪。ただし、これはアイテムを投げ返してくるモンスターの特殊能力には対抗できないので注意しておこう。

まがりの腕輪

売値 4000 買値 2000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	—	—	—	○	—	★	—	—	★	★	★	★

投げた物が壁にぶつかっても止まることなく、方向転換し右方向に曲がって飛んでいく。障害物にぶつからないと曲がることはないが、一定の距離を進むと自然と落ちるので、飛び続けるという訳ではない。

まもりの腕輪

売値 7500 買値 3000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	—	★	★	—	☆	☆	☆	★	★	★	★

装備しているだけで、モンスターの攻撃ダメージが通常の3/4に軽減される腕輪。しかも両手装備時には1/2になるという、かなり心強い縁の下の力持ち的存在だ。冒険の必須アイテムにしたい。

身代わりの腕輪

売値 7500 買値 3000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
☆	—	—	★	★	—	★	★	★	★	★	★	★

「復活草」と同様の効果を持ち、装備している間のみ、一度倒れても復活することができる。だが、一度その効果を使うと壊れてなくなってしまう。もしものときのために装備しておいて損はなしだ！

よくみえの腕輪

売値 5000 買値 2500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	—	★	☆	—	—	★	—	★	★	★	—

通常では見ることのできない、ダンジョン内のワナが丸見えになってしまう腕輪。ワナを踏まずにダンジョンを進みたい人にとっては必須のアイテムとして役立つだろう。

ワナ師の腕輪

売値 25000 買値 10000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ダンジョン内に仕掛けられたワナが見えるようになり、持ち運びまでできる。モンスターたちをワナに掛けて倒すことができるようになる。カカ・ルーの試練のイベントで入手できる。

COLUMN 貴重な腕輪を大切に使うためには…

⬅「風魔石」をどう使うかが、アイテム生成のカギとなる。

➡「メッキの巻物」さえあれば、わざわざかじ屋に行かなくとも、ダンジョン内で修復可能!

①貴重な腕輪を大切に使うためには…

ヒビわれた腕輪は「メッキの巻物」を読むことで、ヒビを復帰させせることができる。大切な腕輪なら、とりあえずは修復し、装備を外す。あくまでも応急処置として行い、完全に壊れなくする手段を待とう。

②完全に壊れなくするためには？

腕輪を完全に壊れなくするためには、「風魔石」を合成することだ。その入手は困難で、武器や盾のスロットを増やすという重要なアイテムだが、「ワナ師の腕輪」や「気力の腕輪」など絶対に壊したくない腕輪には合成することを優先したいところだ。

表の見方

いかずちの①杖 売値 ②00 買値 ③0

初	上	鋼	ド	ブ④	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	☆	ー	★		ー	ー	☆	ー	★	★	★	★

❶杖名 ❷店頭での販売価格 ❸店頭での買い取り価格 ❹出現ダンジョン（初＝天輪国初級／上＝天輪国上級／鋼＝鋼賀の隠し穴／ド＝ドラスの試練／ブ＝ブフーの試練／ム＝ムラドの試練／カ＝カカ・ルーの試練／ギ＝ギトーの試練／ク＝クロンの試練／リ＝リーバの試練／星＝星華の大筒／白＝白蛇島／裏＝裏白蛇島）

杖

魔法能力を放つことができる回数限定の杖。振ったり投げたりすることでその効果は発揮される。一見マイナスアイテムでしかなりえないものも、実は意外な使い方で役立つこともある。色々試してみてほしい。また壁に向かって斜めに振ると反射させることが可能。

◆つえ

いかずちの杖
売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	☆	ー	★	ー	ー	ー	☆	ー	★	★	★	★

正面の直線6マス分に雷を発生させることで、範囲内にいるモンスターすべてに20ダメージを与える。水路越しでも6マス以内なら効果は発揮される。ただし、仲間にも同様のダメージを与えてしまう。

イカリの杖
売値 800 買値 400

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
ー	ー	ー	◆	△	ー	△	ー	△	△	◆	◆	◆

バットカンガルーが使用している、相手をイカリ状態にする杖で、振られたモンスターは通常攻撃の2倍のダメージを与えてくるのでかなり危険。アスカが受けても2倍になる。

痛み分けの杖
売値 800 買値 400

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
ー	★	ー	★	ー	ー	ー	☆	ー	★	★	★	★

相手から受けたダメージと同じだけのダメージを与えることができるので、モンスターの力を利用して戦闘を有利に運ぶことができる。ただし、攻撃を跳ね返すモンスターには使わないこと。

一時しのぎの杖
売値 1200 買値 600

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	ー	★	ー	ー	ー	☆	ー	★	★	★	★

相手を階段の上に飛ばし、50ターンの間、金縛り状態にする。「場所替えの杖」と併せて使えば、その効果は絶大。自分に跳ね返ってきた場合は、10ターンの間、金縛り状態になってしまう。

入れ替えの杖
売値 800 買値 400

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
ー	ー	ー	★	○	ー	ー	ー	ー	★	○	★	★

振った相手と自分のHPを入れ替えるので、HPが高いモンスターと遭遇した時がチャンス。入れ替わるHPが最大HPを超えてしまった場合は切り捨てられる。戦闘終了後も効果が切れないのも嬉しい。

オオイカリの杖
売値 2500 買値 1200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
ー	ー	ー	★	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	☆	☆

「イカリの杖」のパワーアップ版で、デビルカンガルーが使用しているぞ。攻撃力が2倍十倍速化となるので、逃げ出すことはほぼ不可能。アスカが受けても2倍になる。

回復の杖
売値 800 買値 400

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
ー	★	ー	★	○	ー	ー	ー	ー	★	★	★	★

相手のHPを100ポイント回復してしまうバッドアイテムだが、パコレプキンなどゴースト系の場合は同じだけのダメージを与えられる。ヨシツネ丸系に振れば、自分のHP回復にも使えるので意外と便利だ。

かなしばりの杖
売値 1200 買値 600

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	◆	ー	◆	●	ー	△	☆	△	◆	◆	◆	◆

50ターンの間、モンスターを金縛り状態に陥らせるが、攻撃すると元の状態に戻ってしまう。パ王が使用している。倒せば入手可能。自分に跳ね返った場合は10ターン経過するまで動けない。

からぶりの杖
売値 2500 買値 1200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	ー	★	○	ー	ー	☆	ー	★	★	★	★

相手の通常攻撃を20ターンの間空振りさせる杖。通常攻撃しかしてこないモンスターなら、どんな強敵でもこれで完全に無力化できる。特殊能力があるモンスターはさらに「封印の杖」を振ってから倒そう。

○＝拾う限定　△＝モンスター限定品　☆＝店限定品　●拾十モンスター　▲モンスター十店　★拾十店　◆拾十モンスター十店

クォーターの杖

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

振った相手のHPを現HPの1/4にしてくれる超レアアイテム。HPの多い相手に振ればその効果はバツグン。回数分を使い切ってしまったら、「強化の壺」に入れて回復させ、何度も繰り返し使おう。

けものみちの杖

売値 800 買値 400

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	―	―	★	―	―	―	―	―	★	○	★	★

振ると、正面の直線５マスすべてに、現在いる階に登場するモンスターが、５匹並んで召喚されてしまうという恐怖の杖。レベル上げのために敢えて勝負する場合以外は役に立たないアイテムだ。

転ばぬ先の杖

売値 1000 買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
☆	★	―	★	○	―	―	☆	―	★	★	★	★

持っているだけで(壺の中では効果は無効)転ばなくなる不思議な杖。これあれば「転び石」対策はバッチリ。またモンスターに向かって振ると相手を転ばせ、２～５ダメージを与えられる。

しあわせの杖

売値 3000 買値 1500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	★	―	★	○	―	―	―	―	★	★	★	★

アスカ自身に当たれば500の経験値が貰える。振った場合は、相手のレベルを１上昇させる杖だ。仲間のレベルを上げるもよし、ヨシツネ丸系のモンスターに当てて、経験値を稼ぐもよしだ。

とうめいの杖

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	―	―	★	―	―	―	―	―	★	○	★	★

この杖を振ると、相手の姿が透明になり居場所がわからなくなってしまう。しかも、相手は気まぐれ状態に陥るので要注意。効果が跳ね返ってくると、自分自身が透明になるので一時しのぎにはなる。

鈍足の杖

売値 1200 買値 400

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	―	◆	●	―	△	☆	△	★	◆	◆	◆

振った相手の行動速度を１段階ずつ下げる、対倍速モンスター戦の必需品。対象がモンスターの場合は効果が永続し、それ以外のキャラは10ターンで効果が切れ、通常速度に戻る。パオパ王ーンが使用。

トンネルの杖

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	★	―	★	―	―	★	★	―	★	★	★	○

壁に向かって正面から振ると、行き止まりか他の空洞にぶつかるまで穴を掘る。斜めの状態で振っても壁は破壊されないので注意!! また、モンスターに向かって振れば、10ダメージを与えられる。

倍速の杖

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	―	―	◆	●	―	△	―	△	◆	●	◆	◆

エビルカンガルーが持っている相手の速度を2倍にする杖。(アスカは5ターン仲間は10ターンモンスターはフロア中)重ね掛けするとなんと3倍速まで速度が上がってしまう。基本的にはマイナスアイテムだが、仲間に使えば重宝する。

ばくだんの杖

売値 800 買値 400

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	―	―	★	―	―	―	☆	―	★	○	★	★

相手の頭上に爆弾マークがつき、この状態でHPが半分以下になると次にダメージを与えた時点で爆発するという、危険極まりない杖。導火線に火が点いた段階でも相手を一撃で倒せれば爆発はしない。

場所替えの杖

売値 800 買値 400

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
☆	★	―	★	○	―	★	☆	―	★	★	★	★

モンスターと自分の位置を交換できる杖。壁際に追い詰められたり、階段前に強敵が現れた時などに使用したい。ただし、店長系に振っても無効化されるだけなので、泥棒時には使えない。

引きよせの杖

売値 800 買値 400

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	★	―	★	○	―	★	☆	―	★	★	★	★

対象物に向かって振ると、どんな物でも自分の目の前に引き寄せられる。移動できない所にあるアイテムに向けて振って、どんどんアイテムをGETしよう。また、階段も引き寄せることができる。

火ばしらの杖

売値 2500 買値 1200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	―	★	―	―	―	☆	―	★	★	★	★

自分の正面の直線５マス分に火柱を立たせる。しばらくすると消えてしまうが、重ね振りすると燃えている時間が延びる。

封印の杖

売値 2000 買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
☆	◆	―	◆	△	―	△	▲	△	◆	★	◆	◆

モンスターの特殊能力を封印する便利な杖。一度振れば、そのフロアでは同じ相手から特殊攻撃を受けることはない。ただし、自分に跳ね返ってくると口封じ状態になるので注意。パオパ王が使用。

ふきとばしの杖

売値 500　買値 200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	—	★	○	—	★	☆	—	★	★	★	★

モンスターに向けて振ると、振った相手を10マス分吹き飛ばし、さらに5ダメージを与えられる。モンスターだけではなく、アイテムや階段、ワナなども吹き飛ばせるのでうまく活用しながら進もう。

不幸の杖

売値 3000　買値 1500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	★	—	★	○	—	—	—	—	★	★	★	★

振った相手のレベルを1下げる杖。どんな強敵でもレベルが下がればあっという間にザコに変身!?　ただしモンスターの中には影響を受けない相手もいるので注意して。くれぐれも自分には当てないこと!!

身がわりの杖

売値 2000　買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	—	★	—	—	—	☆	—	★	★	★	★

モンスターを混乱させ、アスカの身代わりをさせてしまう。周囲をモンスターに囲まれた場合などに振って、その間に退避しよう。効果を跳ね返されるとアスカ自身が混乱してしまうので注意しよう。

表の見方

回復の壺 ①　売値 ②　買値 ③

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	—	★	④	—	○	☆	★	★	★	★	★

❶壺名 ❷店頭での販売価格 ❸店頭での買い取り価格 ❹出現ダンジョン（初＝天輪国初級／上＝天輪国上級／鋼＝鋼賀の隠し穴／ド＝ドラスの試練／ブ＝ブフーの試練／ム＝ムラドの試練／カ＝カカ・ルーの試練／ギ＝ギトーの試練／ク＝クロンの試練／リ＝リーバの試練／星＝星華の大筒／白＝白蛇島／裏＝裏白蛇島）

壺

不思議な効果を持つ壺で、様々な能力が使える。冒険中のアスカは限られたアイテム数しか所持することしかできない。そんなアスカの便利な収納具がこの壺なのだ。ただ収納するだけではない、多彩な効果を楽しもう。

◆つぼ

回復の壺

売値 1000　買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	—	★	★	—	○	☆	★	★	★	★	★

この中に何か別のアイテムを入れると、アスカのHPが全回復するという壺だ。入れたアイテムは消えてしまうが、役に立たないアイテムを入れればその有効活用にもなる。HP以外は回復しない。

換金の壺

売値 1200　買値 600

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	—	—	—	—	—	—	☆	—	★	★	★	★

中にアイテムを入れると、なんとそのアイテムが店頭での買い取り価格分のギタンに変化してしまうぞ。このギタンは投げて攻撃することもできるので、なかなか使い勝手は良い壺だろう。

強化の壺

売値 15000　買値 7500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	☆	★	☆

アイテムを入れたときに修正値や使用回数が1増えるという不思議な壺だ。めったに手に入らないが、これを使えば合成用素材としての修正値を稼ぐのも楽チンだ。

合成の壺

売値 4000　買値 2000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	—	★	—	—	—	☆	—	★	★	★	★

中に入れた同種類のアイテムをひとつに合成してしまう壺。同種のみという点で怪盗ペリカン系(異種合成も可能)に劣るが、着実さという意味では捨てがたい貴重なアイテムだろう。

識別の壺

売値 1500　買値 750

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
☆	★	—	★	—	—	—	—	—	★	★	★	★

未識別のアイテムを中に入れると、識別状態へと変化させることができる。値段などで識別しにくい巻物や腕輪は率先して識別しておきたい。取り出しは割るか、「すいだしの巻物」でのみ。

弱化の壺

売値 1000　買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
☆	★	—	—	—	—	—	☆	—	○	★	★	★

アイテムを入れたとき修正値や使用回数が3減るという恐ろしい壺。はっきり言って不要なアイテムだが、未識別の場合は売買価格が「識別の壺」と全く同じなのでので気をつけよう。

○＝拾う限定　△＝モンスター限定品　☆＝店限定品　●拾＋モンスター　▲モンスター＋店　★拾＋店　◆拾＋モンスター＋店

祝福の壺

売値 5000 買値 2000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	★

この壺の効果は割る際に発揮される。割った際には中に入っていたアイテムを祝福状態にしてくれる壺。「すいだしの巻物」で出しても祝福はされないので注意。

倉庫の壺

売値 3000 買値 1500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	★	―	―	―	―	―	―	―	★	★	○	―

入れたアイテムは直で倉庫に送られていく。倉庫が一杯の時は送られずに足元に落ちてしまう。救助中の冒険でも、アイテムは倉庫へ送られることはないので注意。

底抜けの壺

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	○	―	―	―	―	―	―	―	○	○	○	○

名前の通り、底が抜けているためアイテムを入れてもなくなってしまうという最悪の壺。だが、割ると残量分の落とし穴が発生する。ドロボウ時や戦闘中のピンチの時に、次階へ逃げるためには便利だ。

手封じの壺

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
☆	☆	―	―	―	―	★	☆	―	○	★	★	★

アイテムを入れると自分の手も入り、抜けなくなって装備状態と同様になる。この壺はモンスターに投げた場合、相手を封印状態にさせることができるため、対モンスター戦闘用として使うのがベストだ。

変化の壺

売値 1500 買値 750

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
☆	★	―	―	―	―	―	☆	―	★	★	★	★

入れたアイテムが全く別のアイテムに変わってしまうという不思議な壺。何に変化するかは入れてみるまでわからない。不要な物を入れてみればラッキーなアイテムに変化することもある。

保存の壺

売値 1200 買値 600

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	―	★	★	―	★	☆	☆	★	★	★	★

割らなくてもアイテムの出し入れができる便利な壺。「おにぎり」を入れておけば、デロデロの湯のワナの被害にあうこともない。巻物を入れておくと濡れなくなる、非常に重宝する収納壺だ。

水がめ

売値 1000 買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
―	○	―	―	○	―	★	―	―	★	★	★	★

水際で「入れる」を選択して、中に水を貯めることができる。入れた水は出すことでワナを破壊したり、特定のモンスターを弱体化(詳細はP223)させたりと、用途の広さと使い勝手が広い壺だ。

やりすごしの壺

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
★	★	―	☆	★	―	★	☆	★	★	★	★	★

10ターンの間、壺の中に入ってモンスターの攻撃をやり過ごすことができる。モンスターや仲間に投げつけると、しばらくの間、壺の中に閉じ込めることもできる一時的緊急避難用具だ。

表の見方

あかりの巻物① 売値② 買値③

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
☆	★	―	★	④	―	★	★	―	★	★	★		⑤

❶巻物名 ❷店頭での販売価格 ❸店頭での買い取り価格 ❹出現ダンジョン(初＝天輪国初級／上＝天輪国上級／鋼＝鋼賀の隠し穴／ド＝ドラスの試練／ブ＝ブフーの試練／ム＝ムラドの試練／カ＝カカ・ルーの試練／ギ＝ギトーの試練／ク＝クロンの試練／リ＝リーバの試練／星＝星華の大筒／白＝白蛇島／裏＝裏白蛇島) ❺異種合成に使える印

巻物

そのほとんどが一度読んでしまうと無くなってしまうアイテム。だがその効果は強力。ピンチを回避するための一発大逆転アイテムもあり、冒険の手放せないアイテムと言える。

◆まきもの

あかりの巻物

売値 500 買値 250

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
☆	★	―	★	★	―	★	★	―	★	★	★	★	―

今いる階内の通路や部屋を照らし、見通しをよくしてくれるため、その階のどこにいてもアイテムやモンスターの位置がハッキリ見えるようになるので、効率のよい探索が可能になる。

いかずちの巻物

売値 1500 買値 750

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	―	★	―	―	―	☆	―	★	★	★	★	―

現在いる部屋、または周囲8マスにいるモンスターの頭上に雷を落とし、20～35のダメージを与える巻物。やっかいなモンスターには、遠距離からある程度ダメージを与えておくと戦いも楽になる。

炎上の巻物

売値 1200 買値 600

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	―	★	―	―	―	☆	―	★	★	★	★	―

アスカの周囲に燃えさかる火柱を立て、モンスターにダメージを与えることができる。ただし、落ちているアイテムが燃えてしまう、仲間が火柱に巻き込まれてダメージを負う、などのマイナス面は注意。

大部屋の巻物

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
☆	★	―	★	―	―	○	★	―	★	★	○	○	―

階層内の壁を崩してひとつの大きな部屋にしてしまう。ダンジョン序盤ならば「いかずちの巻物」との連携技で経験値も稼げる。モンスターに退路を断たれた時にも使える。

おはらいの巻物

売値 1000 買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
☆	★	―	★	★	―	―	☆	―	★	★	★	★	祓

武器や盾、腕輪などのアイテムの呪いを解くことができる。また、ジャガン仮面系の死の呪いも解くことができる！　比較的、入手しやすいアイテムなので、常に持ち歩いておこう。

困った時の巻物

売値 1500 買値 750

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	―	★	★	―	―	☆	―	★	★	★	★	―

アスカが困った状況に陥った時に読む巻物。起こる効果は様々でランダムに発生。HPや満腹度などのステータスが回復したり、モンスターを金縛り状態にしたりと一時的に状況を打破できる効果が起こる。

困った巻物

売値 1500 買値 750

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	―	―	★	―	―	―	―	―	○	★	★	★	―

20ターンの間鈍足になってしまったり、混乱したりとアスカの身に困った事が起こってしまう。効果はランダムで、実際に読んでみないと何が起きるかは不明。危険なので捨ててしまおう。

混乱の巻物

売値 1500 買値 750

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	―	★	★	―	―	☆	―	★	★	★	★	―

同じ部屋または周囲8マスにいるモンスターを、10ターン間、混乱させることができる。混乱中のモンスターは隣接している相手を無差別に攻撃するので、無理に倒そうとせず、とっとと逃げ出そう。

識別の巻物

売値 500 買値 250

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	★	―	★	―	―	―	―	―	★	★	★	★	識

未識別状態のアイテムを識別できる便利な巻物。アイテムの名前や効果はもちろん、使用回数や呪いの有無もバッチリ判別してくれる。まれに手持ちの　全未識別アイテムを識別してくれることもある。

すいだしの巻物

売値 3000 買値 1500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	☆	―	★	―	―	―	―	―	★	★	★	★	―

壺を割らずに中のアイテムを取り出せる便利物。これを使えば「変化の壺」や「識別の壺」を何度でも再利用できるぞ。ただし「合成の壺」に使っても回数の回復はできないので、やめた方がいいだろう。

聖域の巻物

売値 7500 買値 2500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	―	★	★	―	―	☆	―	★	★	★	★	―

読んでも何も起こらないが、床に置くとピタリと張りついて効力を発揮する。巻物の上に乗ると、周囲からの直接攻撃を受けなくなる。ただし、矢やビーム、魔法攻撃などは防げないので無敵ではない。

ゾワゾワの巻物

売値 1000 買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	―	★	―	―	―	☆	―	★	★	★	★	―

周囲8マスにいるキャラクターは、しばらくの間、背中に違和感を覚えて後方に向かって攻撃をする。簡易脱出用として使えるので、持っていて損はしない。仲間の位置を確かめてから読むのがオススメ。

地の恵みの巻物

売値 1200 買値 600

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	―	☆	―	―	―	☆	―	★	★	★	★	―

装備している盾の修正値を1上げる巻物。「天の恵みの巻物」と同様で、対象の盾が呪われている場合は同時に解呪をしてくれる。装備中の盾と鍛えたい盾が違う場合は、装備を交換してから読むこと。

壺増大の巻物

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
☆	★	―	★	―	―	―	―	―	★	★	★	★	―

壺の容量をひとつ分増やしてくれる巻物。ダンジョン攻略のキーアイテム「保存の壺」を増やすのが得策だ。そんなに値の張るアイテムではないので、店で見つけたら即GET、また即読みしよう。

○＝拾う限定　△＝モンスター限定品　☆＝店限定品　●拾＋モンスター　▲モンスター＋店　★拾＋店　◆拾＋モンスター＋店

壺われずの巻物

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
☆	★	―	★	―	―	―	―	―	★	★	★	★	―

現在いるダンジョンをクリアするまでの間、壁に投げつけても、絶対に壺を割れなくさせる巻物。「保存の壺」に使えば有効的だが、「合成の壺」などには使わないこと。識別された壺に使うのが利口だ。

転写の巻物

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	―	―	★	―	―	―	―	―	★	★	★	★	―

所持している巻物からひとつを選んで、その内容をコピーすることができる。巻物すべてが対象となるわけではないので注意。「白紙の巻物」だけは効果がないので転写してはダメだ。

天の恵みの巻物

売値 1200 買値 600

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	―	☆	―	―	―	☆	―	★	★	★	★	―

装備している武器の修正値が1上がる巻物。そのうえ武器が呪われている場合は「おはらいの巻物」と同様で、呪いを解いてくれる。ただし、修正値が＋99の武器に使っても、それ以上の上昇は望めない。

飛ばずの巻物

売値 1000 買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	―	―	★	―	―	★	―	―	○	★	★	★	―

この巻物を読んでから30ターンの間、フロア内で一切物が飛ばなくなる。砲弾や矢などの攻撃は受けないが、自分もアイテムを飛ばしての攻撃ができなくなる。また、読んだ後に発生したモンスターは効果を受けない。

ぬれた巻物

売値 ― 買値 ―

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

もともとは他の巻物が、水で濡れてしまったモノ。一旦濡れてしまうと、そのフロアにいる間は使えないが、次の階に行くと元の状態に戻るので、アイテム数に余裕がある時は持ち歩いておこう。

ねだやしの巻物

売値 25000 買値 400

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
☆	★	―	★	―	―	―	―	―	★	★	★	―	―

モンスターに投げて当てると、同じモンスターは次のダンジョンまで絶滅、出現しなくなる。そのダンジョンで一番嫌なモンスターに投げよう。同じモンスターに囲まれた時の緊急脱出用にも使える。

白紙の巻物

売値 5000 買値 2500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
☆	★	―	★	☆	―	―	―	―	★	★	★	―	―

今までに読んだことのある巻物の中からひとつ選んで、書き込むことが可能。ピンチの時に役立つので、見つけ次第GETしよう。ただし読んだことがない巻物は書き込めないので注意。

バクスイの巻物

売値 1200 買値 600

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	―	★	☆	―	―	☆	―	★	★	★	★	眠

同じ部屋にいるモンスター、または周囲8マスにいるすべてのモンスターを15ターンの間、眠らせるぞ。ただし、目覚めたモンスターは倍速で動き始めるので、ぐずぐずしていると危険な目にあう。

はりつけの巻物

売値 1000 買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	☆	―	★	○	―	★	―	―	★	★	★	★	―

同じ部屋にいる自分以外のすべてのキャラクターを、30ターンの間、はりつけ状態にする。はりつけられたキャラクターは、効果が切れるまで移動できなくなるが、攻撃はできるので隣接しないこと。

引き上げの巻物

売値 500 買値 250

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
○	○	―	―	―	―	―	―	―	☆	★	☆	―	帰

現在装備しているアイテムを持って、出発の村に帰れる。ただし、装備していないアイテムはすべてなくなる。この巻物の印を合成した武具は倒れても持ち帰れる。ただし、印は効果を発揮すると消える。

火種の巻物

売値 500 買値 250

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	―	―	★	―	―	○	―	―	★	★	★	★	―

現在いる部屋に落ちているアイテムに火を点けて燃やしてしまう。モンスターハウスなどで絶体絶命のピンチに陥った時には、多少役立つコトもあるが、基本的には使用したくないアイテムだ。

必中の巻物

売値 1000 買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	☆	―	★	○	―	○	―	―	★	★	★	★	―

フロア内にいるキャラクターの攻撃は絶対に外れなくなる。必中の剣などとは違い、モンスターの攻撃も確実にアスカにあたるので、読むこと自体、イチかバチかの賭け。余裕のある時にだけ読もう。

ファイトの巻物

売値 1000 買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	―	―	―	○	―	―	―	―	○	★	―	―	―

20ターンの間、仲間全員の士気が上がり、攻撃力と防御力が50%上昇する（エレキロボ含む）。なかなか入手できないアイテムなので、見つけたら最終ダンジョンに備えて保存しておくのもいいだろう。

水がれの巻物

売値 2000 買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
ー	○	ー	○	○	ー	○	ー	ー	★	★	★	★	ー

フロア内にあるすべての水路が干上がり、移動可能になる。ヘイジを連れていなくても水の中に落ちているアイテムを拾えるほか、水路に阻まれて行けなかった場所にも出入りできるようになる。

水びたしの巻物

売値 500 買値 250

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
ー	★	ー	★	★	ー	★	ー	ー	★	★	★	★	ー

現在いるフロアが水浸しになってしまう、まったくはた迷惑な巻物。水浸しになった場所にあるおにぎりと巻物は使い物にならなくなってしまう。

メッキの巻物

売値 4000 買値 2000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	ー	★	ー	ー	ー	☆	ー	★	★	★	★	金

武器や盾をメッキ化し、ミドロ系モンスターやケロケロの雨などのサビ攻撃から守ってくれる巻物。また、ヒビのはいった腕輪を修理することもできるので、いざという時のために１本は持っておきたい。

持ち帰りの巻物

売値 1000 買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
○	★	ー	ー	○	ー	ー	ー	ー	★	★	ー	ー	ー

引き上げの巻物のパワーアップ版。現在持っているすべてのアイテムを持ったまま、十六夜の里、または八神楽の森に帰ることができる。レアアイテムを持っている時は、これを使っていさぎよく帰ろう。

モンスターハウスの巻物

売値 1500 買値 750

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
ー	ー	ー	★	ー	ー	○	★	ー	ー	★	★	★	ー

現在いる部屋がモンスターハウスになってしまう脅威（!?）の巻物。通路で読むと階層のどこかがモンスターハウスになってしまう。未識別状態で不用意に読むとかなり危険なので、まずは識別を!!

落石の巻物

売値 1500 買値 750

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	ー	★	ー	ー	ー	☆	ー	★	★	★	★	ー

同じ部屋の中にいるモンスターの頭上に巨大な石を落とし、30～40のダメージを与えてくれる。モンスターの数が多すぎる時や周囲を囲まれそうな時に読めば、その後の戦闘を有利に展開できる。

ワナけしの巻物

売値 1000 買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
ー	☆	ー	★	★	ー	★	ー	ー	★	★	★	★	ー

現在いる部屋の中にあるワナを消し去ってくれる。大部屋の巻物を読んだ後に使えば、そのフロア全体のワナがなくなるぞ。また、戦闘終了後のモンスターハウスでアイテムを拾う前に使うのも効果的だ。

ワナの巻物

売値 200 買値 100

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
ー	☆	ー	★	ー	ー	★	ー	ー	★	★	☆	★	ー

現在いる部屋の中にワナがたくさんばら撒かれる。ワナ師の腕輪と合わせて使えば、モンスターを倒すキーアイテムになること、間違いナシ!! 腕輪がないと、自分が痛い目に遭ってしまうので注意しよう。

表の見方

胃拡張の種 ❶

売値 ❷ 買値 ❸

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	ー	ー	★	ー❹	ー	☆	○	★	★	★	★	❺

❶草・種名 ❷ 店頭での販売価格 ❸ 店頭での買い取り価格 ❹ 出現ダンジョン（初＝天輪国初級／上＝天輪国上級／鋼＝鋼賀の隠し穴／ド＝ドラスの試練／ブ＝ブフーの試練／ム＝ムラドの試練／カ＝カカ・ルーの試練／ギ＝ギトーの試練／ク＝クロンの試練／リ＝リーバの試練／星＝星華の大筒／白＝白蛇島／裏＝裏白蛇島） ❺異種合成に使える印

草・種

入手価格も手頃、出現確率も高いアイテム。武器や盾に異種合成できる印も持ち合わせているものがあるので、実に使い勝手がいいアイテムと言えるだろう。マイナスアイテムも多いので注意。

◆くさ・たね

胃拡張の種

売値 400 買値 200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	ー	ー	★	ー	ー	☆	○	★	★	★	★	ー

胃袋を広げ、アスカの最大満腹度が10%上がるという種。持っていても戦闘に関係するというものでもないので、拾った直後にすぐ飲み、ステータスをアップさせておけば冒険も楽になるだろう。

○＝拾う限定　△＝モンスター限定品　☆＝店限定品　●拾＋モンスター　▲モンスター＋店　★拾＋店　◆拾＋モンスター＋店

胃縮小の種

売値 400　買値 200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	★	―	―	―	―	―	―	―	○	★	★	★	―

胃拡張と正反対の効果を持ち、最大満腹度を10％下げてしまう種。腹が減ったが「おにぎり」がない、他アイテムもないとなった時、最終手段として使えば、最大値は下がるが満腹度は5％回復する。

命の草

売値 400　買値 200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	―	―	★	―	☆	☆	☆	☆	★	★	★	命

傷は回復できないが、HPの最大値を5上げる効果を持つ。冒険序盤のレベルが低い際には役に立つアイテムだ。盾に合成すると防御力を3上げる。武器の合成としては、「回復の剣」を生み出すのに必須。

弟切草

売値 500　買値 250

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	―	―	★	―	☆	○	―	☆	★	★	★	弟

アスカが傷ついているときはHPを100回復、HP満タン時はHPの最大値を4上昇させるという効果を持つ。冒険中、常に役立つ回復系アイテムだ。武器や盾に合成すると、HPに影響する能力が付く。

火炎草

売値 700　買値 350

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
○	★	―	―	○	―	☆	―	―	★	★	★	★	火

「ドラゴン草」と違って射程は真正面の1マス目までと限られており、当たれば約70のダメージを与える。もちろん投げて当たればダメージを与えられるが、その威力は半減してしまう。

キグニ族の種

売値 300　買値 150

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	―	―	―	―	―	―	―	―	○	★	★	★	―

飲めば20ターンの間、錯乱状態になってしまい、自分の意思で行動できず、一切の自由を失ってしまう。モンスターに当てると同士討ちでレベルアップすることも。いずれにしてもあまり役には立たない。

くねくね草

売値 300　買値 150

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	★	―	―	―	―	―	―	―	★	★	★	★	―

「しあわせ草」や「天使の種」と逆の効果を持つアイテムで、これを使うとレベルが1下がってしまうので飲んではダメ。一番良い利用法は、モンスターに投げ、レベルを下げて戦うことだろう。

混乱草

売値 100　買値 50

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	★	―	―	―	―	―	―	―	★	★	★	★	―

10ターンの間、混乱状態になってしまう草。自分から進んで食べるものでもないが、誤って食べてしまったときは、動き回らずに足踏みをしよう。モンスターに投げて当たれば、混乱状態にできる。

雑草

売値 50　買値 25

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	★	★	★	―

その名の通り、なんの効果も持たない草で、食べると満腹度が5％回復するだけ。「復活草」は効果を発揮したときこの「雑草」に変化するぞ。また、この手の不要なアイテムは壺の識別判断用に使うと良い。

しあわせ草

売値 2000　買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
◆	◆	―	△	◆	―	―	▲	◆	▲	◆	◆	◆	幸

食べればレベルが1上がるというラッキーな草。経験値が上がった状態のレベルアップなので、次レベルまでのスパンが長いレベルアップ直後に飲めば、お得。プルリンを倒すことでも入手可能。

睡眠草

売値 100　買値 50

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
―	★	―	―	―	―	―	―	―	★	★	★	★	―

モンスターに当てれば、そのモンスターは睡眠状態になる。5ターンの間ずっと眠っているので、その間に倒すか逃げてしまおう。自分に跳ね返されたり飲んだ場合も同様の効果なので、気をつけよう。

すばやさの種

売値 300　買値 150

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	―	―	○	―	―	☆	―	★	★	★	★	―

等速時のアスカの行動を1ターンとして5ターン、3倍速なら4ターン倍速化。モンスターを確実に倒したいときにも使えるが、いざというときの緊急回避用アイテムとして使える!!

高とび草

売値 300　買値 150

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
○	★	―	―	○	―	―	―	―	★	★	★	★	―

自分が今いる部屋から、同一階層内の別フロアへと一瞬でワープすることができる。モンスターに囲まれてHPが残り少なくなったときの緊急脱出用アイテムとして使用しよう。

ちからの種

売値 1500　買値 700

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
◆	◆	―	△	◆	―	―	▲	△	▲	◆	◆	◆	ち

アスカのちからが1上昇する種。ちからがマックスの時に食べると、最大値が1ポイント上昇するため、極力マックス時に食べることを心掛けておこう。プルンを倒すことでも入手可能。

超不幸の種

売値 400　買値 200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	☆	★	★	超

取り扱いは十分に注意すべき、超不幸なことが起こってしまうマイナスアイテム。飲むとレベルとHPが1になってしまうシロモノだ。この不幸、モンスターに投げずして誰に使う!?

天使の種

売値 3000　買値 1500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
☆	☆	—	—	☆	—	—	☆	—	☆	☆	★	★	天

飲めばレベルが一気に3上がる。「しあわせ草」と同様に、レベルアップ直後に使用すれば、普通に使うよりも倍お得。また、モンスターに投げるとレベルアップしてしまう。

毒消し草

売値 400　買値 200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	—	—	★	—	☆	☆	—	★	★	★	★	—

体にまわった毒を消し、アスカのちからを最大値まで回復させることができる草。また、しおいやん系やおばけ大根系モンスターに投げると効き目も抜群なので、攻撃用としても使える。

毒草

売値 1500　買値 700

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
—	★	—	—	—	—	—	—	—	○	★	★	★	—

うっかり飲んでしまうとちからが1、HPが5下がり、しばらくの間鈍足状態になってしまうという超マイナスアイテム。モンスターに当てても同じ効果なので、これは戦闘用として使うべきだ。

ドラゴン草

売値 500　買値 250

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	—	—	☆	—	—	☆	—	★	★	★	★	火

飲んだ直後、射程無限で正面に炎を吐く。炎がモンスターに当たると、約70のダメージを与えることができるぞ。投げた場合はダメージが半減してしまうのだ。「火炎草」と同様の印を持つ。

不幸の種

売値 2000　買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	○	★	★	不

「くねくね草」よりもさらに強力で、飲むと一気にレベルが3下がってしまうというマイナスアイテムだ。対レベル3モンスター対策としてはかなり有効で、楽に戦闘を進めることが可能となる。

復活の草

売値 2500　買値 1250

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	—	△	△	—	—	—	△	◆	△	△	△	—

持っている(壺の中は無効)と、ダンジョンで倒れてもステータス全快の状態で蘇生できる。一度その効果を放つと雑草になってしまう。プルンプリンを倒すことでも入手可能。

無敵草

売値 2000　買値 1000

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	—	—	☆	—	—	☆	—	★	★	★	★	—

飲めば15ターンの間はダメージを一切受けないという、心強いアイテム。しかし、間違えてモンスターに投げても同様の効果を発揮してしまうため、充分な注意が必要だ。

めぐすり草

売値 500　買値 250

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	—	—	★	—	—	○	—	★	★	★	★	—

普段は目に見えないモンスターやワナも、これを飲むと見えるようになる。その効果は同階内にいる間中発揮するぞ。祝福時は未識別アイテムを識別できるようにもなるという嬉しい効果もある。

物忘れの草

売値 300　買値 150

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	★	★	—

飲んだ瞬間に、所持アイテムはすべて未識別に、覚えた秘技もすべて忘れてしまう、そんな恐ろしいアイテム。だが、モンスターに投げれば混乱状態にすることができるため、戦闘用に使いたい。

薬草

売値 100　買値 50

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
○	★	—	—	○	—	☆	○	○	★	★	★	★	薬

傷ついているときに飲むとHPを25回復し、HPが満タンのときに飲めばHPの最大値が2ポイント上がる。冒険序盤はこれでも役に立つ。ゴースト属性のモンスターに投げればダメージを与えられる。

よくきき草

売値 1000　買値 500

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	—	—	☆	—	—	☆	—	★	★	★	★	—

この草を飲んでから、5ターンの間に飲むすべての草や種の効果が2倍になる。プラスアイテムだけならまだしも、マイナスアイテムもしっかり2倍になるので、使用上の注意を怠らないようにしよう。

○＝拾う限定　△＝モンスター限定品　☆＝店限定品　●拾＋モンスター　▲モンスター＋店　★拾＋店　◆拾＋モンスター＋店

表の見方

会心の矢 ①	②120	③40	攻撃力 ④ 10

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
☆	☆	—	—	⑤	—	—	☆	—	★	★	★	★	⑥

❶矢名 ❷店頭での販売価格 ❸店頭での買い取り価格 ❹攻撃力
❺出現ダンジョン（初＝天輪国初級／上＝天輪国上級／鋼＝鋼賀の隠し穴／ド＝ドラスの試練／ブ＝ブフーの試練／ム＝ムラドの試練／カ＝カカ・ルーの試練／ギ＝ギトーの試練／ク＝クロンの試練／リ＝リーバの試練／星＝星華の大筒／白＝白蛇島／裏＝裏白蛇島） ❻異種合成に使える印

矢

遠距離からダメージを与えられるアイテム。ここでは、矢と弾、石と飛び道具を集めてみた。それぞれの射程距離や効果が異なるので、しっかりとチェックして使いこなそう。

◆や

会心の矢

売値 120　買値 40　攻撃力 10

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
☆	☆	—	—	—	—	—	☆	○	★	★	★	★	—

射程距離は10マスで、攻撃力は「銀の矢」と同じくらい。ただし、1/4の確率で会心の一撃が出るので、HPの高いモンスターが近づいてきたら隣接する前に撃ち始めよう。

かまいたちの矢

売値 200　買値 80　攻撃力 8

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
—	☆	—	—	—	—	—	☆	○	★	★	★	★	—

「銀の矢」と同じように貫通能力を持ち、射程距離はもちろん無限。しかも、一度に正面・右前・左前の3方向を攻撃できるので、モンスターハウスの入口などではかなりの威力を発揮する。

木の矢

売値 20　買値 2　攻撃力 4

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	—	—	—	—	—	☆	○	★	★	★	★	—

最も基本的な矢で射程距離は10マス。攻撃力は低いが、ダンジョン内にまとまって落ちていることが多いので、なるべく集めておきたい。遠距離攻撃をしてくるボウヤー系などの戦闘に役立つ。

銀の矢

売値 80　買値 20　攻撃力 10

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
☆	★	—	—	—	—	—	☆	○	☆	★	★	★	銀

モンスターや壁にあたっても貫通するという特性を持っており、射程距離は無限。同一直線上に並んだモンスターに攻撃を仕掛けられる。ただし、店主や店長に当たると危険に晒される可能性も…。

鉄の矢

売値 60　買値 10　攻撃力 8

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	—	—	—	—	—	☆	○	★	★	★	★	—

射程距離は「木の矢」と同じで10マスしかないが、鉄でできているため、攻撃力は高い。鉄の矢のワナを見つけたら、ヘイジを使って集めておくといいだろう。「百発百中の腕輪」と併せて装備したい。

毒矢

売値 60　買値 5　攻撃力 4

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
—	☆	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—

やじりに毒が塗ってあり、モンスターに10ダメージを与えて、ちからを20%下げることができる。天輪国上級以外では入手できないが、ヘイジを仲間にしていれば「毒矢のワナ」を踏んで集められる。

大砲の弾

売値 100　買値 50　攻撃力 —

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
—	○	—	—	—	—	○	—	○	○	○	○	○	—

床において転がすと、モンスターや壁にぶつかって爆発する。射程距離が10マス分と長い上に、爆発すると周囲8マスにいるキャラクターすべてに爆風によるダメージを与えられる。遠距離攻撃に最適だ。

デブータの石

売値 150　買値 70　攻撃力 6

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
—	○	—	—	—	—	○	—	○	○	○	○	○	—

アスカが向いている方向に向かって飛んでいく石。射程距離は2マスと短いが、隣接戦をしなくて済むので、逃げながら攻撃したい時に使おう。敵が複数いる場合、どの敵に当たるかは石の意志次第らしい。

表の見方

大きなお①ぎり

売値 ② 買値 ③

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	—	★	★	—④	☆	☆	★	★	★	★	★	⑤

❶食料名 ❷店頭での販売価格 ❸店頭での買い取り価格 ❹出現ダンジョン（初＝天輪国初級／上＝天輪国上級／鋼＝鋼賀の隠し穴／ド＝ドラスの試練／ブ＝ブフーの試練／ム＝ムラドの試練／カ＝カカ・ルーの試練／ギ＝ギトーの試練／ク＝クロンの試練／リ＝リーバの試練／星＝星華の大筒／白＝白蛇島／裏＝裏白蛇島） ❺異種合成に使える印

食料

さすがのアスカも冒険中に「腹が減る」。ハラヘリはアスカをどんどん弱らせ、最悪の事態を招くこともある重要なポイント！　生きるために必須、それがこの食料たち。満腹度回復以外の特殊能力も多く、1度で2度おいしいアイテムなのだ。

◆しょくりょう

大きなおにぎり

売値 200 買値 100

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	—	★	★	—	☆	☆	★	★	★	★	★	飯

冒険に出発する時に必ずひとつ持っている。これを食べると満腹度が100％回復する。また満腹時に食べると最大満腹度が５％上昇。持ち歩く時は「保存の壺」に入れておけばくさらない。

おにぎり

売値 100 買値 50

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	—	★	○	—	☆	☆	○	★	★	★	★	飯

満腹度を50％回復してくれる、ごくごく普通のおにぎり。満腹の時に食べると、最大満腹度が３％上昇する。アスカの満腹度が50％を切ったら食べるようにして、常に高い満腹度を保っておきたい。

奇妙なおにぎり

売値 500 買値 200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	飯

イベントで貰えるミナモ特製の「おにぎり」は、形は奇妙だが満腹度を60％以上回復できる。しかもランダムで「まずそうなおにぎり」の効果を無効化、HPを100回復、眠くならなくするなどの効果も発生させる。

巨大なおにぎり

売値 300 買値 150

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
★	★	—	★	★	—	☆	☆	★	★	★	★	★	飯

満腹度が最大まで回復し、さらに最大満腹度も７％上昇するという、ありがたいおにぎり。ひとつ食べると、かなりの長い間行動できるので、見つけたらギリギリの状態になるまで取っておきたい。

コヨリのおにぎり

売値 500 買値 200

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	飯

祭来国のアイドルが作った「おにぎり」は、満腹度100％＋最大満腹度５％上昇に加え、ランダムでちからを１上げたり、HPの最大値を５上昇させたり、レベルがひとつ上がる。本当においし〜。

特製おにぎり

売値 200 買値 100

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
☆	★	—	☆	☆	—	☆	☆	☆	☆	☆	★	★	飯

満腹度が30％回復。満腹時は最大満腹度２％上昇。さらに拾ったアイテムを識別できる、眠らなくなる、ちからが下がらなくなる、歩いても敵を起こさない、HP回復、ちからの上昇などがランダムで起こる。

まずそうなおにぎり

売値 40 買値 1

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
—	○	—	—	—	—	—	—	○	○	○	○	○	—

デロデロの湯のワナを踏むと、「保存の壺」に入れていないおにぎりはすべてコレに変わってしまう。食べると満腹度が35％回復するが、腹をこわし、混乱する、レベルが１下がる、などの弊害が出る。

焼きおにぎり

売値 100 買値 20

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏	印
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	飯

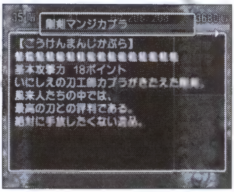
モンスターとの戦闘やワナにかかってアスカ自身が焼かれることで、各種おにぎりが変化してできる。満腹度を50％回復させるほか、HPも30回復するオマケ付き。「まずそうなおにぎり」にならない。

○＝拾う限定　△＝モンスター限定品　☆＝店限定品　●拾＋モンスター　▲モンスター＋店　★拾＋店　◆拾＋モンスター＋店

COLUMN 印の重ね掛けについて

印は、同じものを重ねて合成すると効果が増幅することがある。増幅率は印の種類にもよるが、プラス効果の印を重ねがけした場合、時に絶大な威力を発揮するものがある。

➡最大重ねはかなり難易度が高いぞ。



■重ね掛けのルール

原則として、カタナなどの特殊能力を持たない武具に最大スロット数の16個まで重ねがけした数値を紹介。スロット数を増やすには、「風魔石」を合成するしか方法がない。「風魔石」はかなり貴重なので使いどころをよく考えて合成しよう。

数値の見方

武器

- ダメージ増加率－与えるダメージの増加率
- 発動確率－特殊能力が発揮される確率
- 発動回数－ちからが1上がるまでに振る回数
- 防御力値－増加する基本防御力の値
- HP回復値－1回の攻撃ごとに回復するHP値
- 武器の強さ－基本攻撃力の上昇値
- レベル値－増減するレベルそのものの値
- 経験値還元率－取得できる経験値の増加率
- ダメージ値－与えられるダメージ

盾

- 減少ターン数－満腹度が1減るのに要するターン数
- ダメージ軽減率－本来受けるダメージを数字の%減少
- 反撃ダメージ率－受けたダメージの返還率
- ギタン還元率－受けたダメージからの還元率
- 経験値還元率－受けたダメージからの還元率
- 満腹度上昇値－増加する満腹度の値
- HP回復値－1回のダメージごとに回復するHP値
- 盾の強さ－基本防御力の上昇値
- レベル値－増減するレベルそのものの値
- 発動確率－特殊能力が発揮される確率

武器に付く印 重ねがけ可能な武器の印を一挙に大紹介。一撃必殺武器を生み出そう！

印	合成アイテム	数値の単位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
竜	ドラゴンキラー	ダメージ増加率	1.5	1.86	2.23	2.6	2.96	3.33	3.7	4.06	4.43	4.8	5.16	5.53	5.9	6.26	6.63	7	(倍)
仏	成仏のカマ	ダメージ増加率	1.5	1.86	2.23	2.6	2.96	3.33	3.7	4.06	4.43	4.8	5.16	5.53	5.9	6.26	6.63	7	(倍)
目	1ツ目殺し	ダメージ増加率	1.5	1.86	2.23	2.6	2.96	3.33	3.7	4.06	4.43	4.8	5.16	5.53	5.9	6.26	6.63	7	(倍)
ド	ドレインバスター	ダメージ増加率	1.5	1.86	2.23	2.6	2.96	3.33	3.7	4.06	4.43	4.8	5.16	5.53	5.9	6.26	6.63	7	(倍)
に	にぎりへんげの剣	発動確率	19/100	30/100	59/100	82/100	96/100	100/100	100/100	100/100	100/100	100/100	100/100	100/100	100/100	100/100	100/100	100/100	
龍	龍神剣	ダメージ増加率	2.0	2.53	3.03	3.6	4.13	4.66	5.2	5.73	6.26	6.8	7.33	7.86	8.4	8.93	9.46	10	(倍)
月	三日月刀	ダメージ増加率	1.5	1.86	2.23	2.6	2.96	3.33	3.7	4.06	4.43	4.8	5.16	5.53	5.9	6.26	6.63	7	(倍)
銭	ガマラのムチ	発動確率	1/16	2/16	3/16	4/16	5/16	6/16	7/16	8/16	9/16	10/16	11/16	12/16	13/16	14/16	15/16	16/16	
水	マリンスラッシャー	ダメージ増加率	1.5	1.86	2.23	2.6	2.96	3.33	3.7	4.06	4.43	4.8	5.16	5.53	5.9	6.26	6.63	7	(倍)
根	根性の竹刀	発動回数	100	50	34	25	20	17	15	13	12	10	10	9	8	8	7	7	
扇	鉄扇	防御力値	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	
火	火炎草，ドラゴン草	ダメージ値	10	14	18	22	26	30	34	38	42	46	50	54	58	62	66	70	
薬	薬草	HP回復値	2	3	5	7	9	11	13	15	16	18	20	22	24	26	28	30	
弟	弟切草	HP回復値	4	7	10	14	17	21	24	27	31	34	38	41	44	48	51	55	
ち	ちからの種	武器の強さ※	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	
不	不幸の種	武器の強さ※	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
超	超不幸の種	レベル値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
幸	しあわせ草	経験値還元率	1.1	1.37	1.64	1.92	2.19	2.46	2.74	3.01	3.28	3.56	3.83	4.1	4.38	4.65	4.92	5.2	(倍)
天	天使の種	経験値還元率	1.5	1.78	2.07	2.36	2.64	2.93	3.22	3.5	3.79	4.08	4.36	4.65	4.94	5.22	5.51	5.8	(倍)
飯	食料系	発動確率	1/32	2/32	3/32	4/32	5/32	6/32	7/32	8/32	9/32	10/32	11/32	12/32	13/32	14/32	15/32	16/32	

※武器そのものの値が変化するのであって＋値が変化するわけではない。

盾に付く印 盾に重ねがけできる印を全紹介。印を重ねて能力を増大させよう！

印	合成アイテム	数値の単位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
皮	皮の盾	減少ターン数	20	23	25	28	33	40	50	55	62	71	83	100	125	166	250	500	
竜	ドラゴンシールド	ダメージ軽減率	50	53	56	58	61	64	66	69	72	74	77	80	82	85	88	90	(%)
バ	バトルカウンター	反撃ダメージ率	33	37	41	46	50	55	59	64	68	73	77	82	86	91	95	100	(%)
爆	地雷ナバリの盾	ダメージ軽減率	50	47	44	42	39	36	34	31	28	26	23	20	18	15	12	10	(%)
銭	ガマラの盾	ギタン還元率	10	13	16	19	21	24	29	32	35	38	42	45	48	51	54	58	(%)
幸	しあわせの盾	経験値還元率	0.2	0.32	0.44	0.56	0.68	0.8	0.92	1.04	1.16	1.28	1.4	1.52	1.64	1.76	1.88	2	(倍)
丼	どんぶりの盾	満腹度上昇値	2	3	5	7	9	11	13	15	16	18	20	22	24	26	28	30	
火	火炎草，ドラゴン草	ダメージ軽減率	10	12	15	18	20	23	26	28	31	34	36	39	42	44	47	50	(%)
薬	薬草	HP回復値	2	3	5	7	9	11	13	15	16	18	20	22	24	26	28	30	
弟	弟切草	HP回復値	4	7	10	14	17	21	24	27	31	34	38	41	44	48	51	55	
命	命の草	盾の強さ※	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	
不	不幸の種	盾の強さ※	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	
超	超不幸の種	レベル値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
幸	しあわせ草	経験値還元率	15	24	33	42	51	60	69	78	87	96	105	114	123	132	141	150	(%)
天	天使の種	経験値還元率	40	64	88	112	136	160	184	208	232	256	280	304	328	352	376	400	(%)
眠	バクスイの巻物	発動確率	1/16	2/16	3/16	4/16	5/16	6/16	7/16	8/16	9/16	10/16	11/16	12/16	13/16	14/16	15/16	16/16	
飯	食料系	発動確率	1/16	2/16	3/16	4/16	5/16	6/16	7/16	8/16	9/16	10/16	11/16	12/16	13/16	14/16	15/16	16/16	

※盾そのものの値が変化するのであって＋値が変化するわけではない。

オールワナ完全リスト

全 29 種

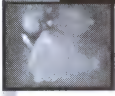
『アスカ見参！』ではゲーム序盤からワナ出現率が高い。一瞬の判断ミスが命取りに。ワナはそんな悲惨な散り様を提供してくれること間違いなし。

ワナの被害を防ぐ 4 つのポイント

- 見えなくてもからぶりで事前に発見！
- 「よくみえの腕輪」を装着する
- 「めぐすり草」を飲む
- これは究極。「ワナ師の腕輪」で逆に利用する

■ダメージ

落石のワナ　20%

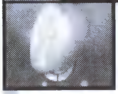


ワナを踏んだ瞬間、頭上より岩が落ちてきて、13のHPダメージを受ける。ワナの効果は、かかった本人のみが対象。たまに腕輪にヒビが入ることもある。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

■ダメージ

大落石のワナ　30%

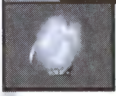


効果範囲は、ワナの周囲9マスに。巨大な岩が次々と落ちてきて、30のHPダメージを与える。所持アイテムは無傷で済むが、装備品の腕輪にヒビが入ることもしばしば。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	—	○	○	○	—	○	○	○

■ダメージ

地雷　30%

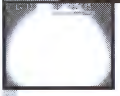


ワナの周囲1マスを巻き込む爆発が起こる。この範囲内にあるアイテムは消滅し、モンスターは即死、そしてアスカとNPCは、HPが現在の1/2に減少してしまう。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

■ダメージ

大型地雷　50%



ワナの効果は周囲1マスまでなのは地雷同様。効果もアイテムの消滅とモンスターの即死と変わらずだが、大型だけにアスカとNPCのHPは現在の1/4に一気に減少となる。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	—	○	○	○	—	○	○	○

■ダメージ

いかずちのワナ　50%

電撃(30ダメージ)は、かかった本人から周囲8方向に他のキャラがいた場合、連鎖し続けダメージを与えていく。効果範囲は無限大!?　プルンの特殊能力と同様だ。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	○	○

■ダメージ

イガイガボトボト　12%

頭上から無数に落ちてくる無数のイガで9のHPダメージを受ける。栗のように黄色く小粒だが、針のように鋭いトゲが付いている。そのイガは周囲へは飛び散らない。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

■ダメージ

水滴ポットン　10%

ワナを踏んだものの頭上からポタポタと落ちてくる水滴。背筋がぞっとするその気持ち悪さからか、5のHPダメージを受ける。ダメージよりも後味が悪いワナだ。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

■ダメージ

トゲのワナ　12%

トゲといっても、地面に出っ張っているわけではないが、9のHPダメージを受ける。幸いタチの悪いトゲではないらしく、ステータス異常は起こすことはない。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	○	○	○	—	—	○	—	—	○	—	○	○

※モンスターが踏んだときの効果はP128を参照

表の見方

❶系統
❷ワナグラフィック
❸名前
❹壊れる確率
❺ワナ起動シーン
❻効果

❼出現ダンジョン
出現するダンジョン＝○
出現しないダンジョン＝—

初＝天輪国初級／上＝天輪国上級／鋼＝鋼賀の穴／ド＝ドラスの試練／ブ＝ブフーの試練／ム＝ムラドの試練／カ＝カカ・ルーの試練／ギ＝ギトーの試練／ク＝クロンの試練／リ＝リーバの試練／星＝星華の大筒／白＝白蛇島／裏＝裏白蛇島

■ダメージ ❶

❷ 落石のワナ ❸　❹%

❺

ワナを踏んだ瞬間、頭上より岩が落ちてきて、13のHPダメージを受ける。ワナの効果は、かかった本人のみが対象。たまに腕輪にヒビが入ることもある。❻

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	—	❼	○	○	○	○	○	○

■ダメージ

木の矢のワナ　5%

ワナに掛かったものをめがけ「木の矢」が放たれる。放出方向は進行方向の右側から。間に別キャラがいれば貫通せずに5のHPダメージを与えられる。外れたものは収集可。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	—	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○

■ダメージ

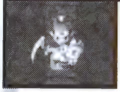
鉄の矢のワナ　12%

「木の矢」同様、ワナに掛かったものをめがけ「鉄の矢」(10のHPダメージ)が放たれる。貫通能力はないため、間に別キャラがいれば逃れることも可能だ。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	—	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○

■ダメージ　■ステータス系

毒矢のワナ　15%

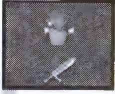


他の２本の矢と同様、進行方向右よりHP5ポダメージの「毒の矢」が放たれる。その上、ちからが１下がるので、回避する「うろこの盾」などが対策手段となるだろう。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	—	○	—	○	○	○	○	○

■アイテムダメージ

転び石　12%

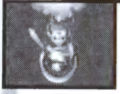


小さな石につまづき、転んでしまうため、かすり傷程度の２～５のHPダメージを受け、アイテムをぶちまけてしまう。壺が割れることもあるので気をつけよう。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

■アイテムダメージ

ケロケロの雨　20%

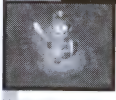


剣と盾を錆びつかせてしまう雨が降り、それぞれのアイテムの修正値が－１されてしまう。元々錆びないものや、「金」の印が付いているものは下げられることはない。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

■アイテムダメージ

デロデロの湯　20%

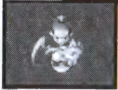


デロデロとした湯が地表より溢れ、所持しているむき出しの食料を、すべて「まずそうなおにぎり」にしてしまう！　「焼きおにぎり」と壺に入っているものは助かる。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

■アイテムダメージ

モンスターのワナ　10%



ワナを踏んだ瞬間、同じ部屋の床に落ちているアイテムがすべてモンスターに変わってしまう。目の前のアイテムがモンスターに変化するその瞬間がもの悲しい…。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	○	○	○	○	—	○	○	○	—	○	○	○

■アイテムダメージ

呪いのワナ　15%

世にも恐ろしい顔をしたノロージョがモチーフとなっているワナ。「呪いよけの腕輪」を装備していない限り、装備品・所持アイテムともに呪われる可能性がある。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	○	○

■アイテムダメージ

装備外しのワナ 10%

装備品を強制的に外してしまうワナ。例外として「必着の腕輪」を装備している際は逃れることが可能。呪われて外せなくなった装備品も外せるので利用するのも手だ。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	－	○	－	○	○	○	○	○	○	○

■移動

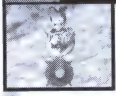
トラバサミ 5%

鋭い刃に足を挟まれ7ターン移動のみが不能となる。隣接したモンスターに攻撃したり、アイテムを使用することは可能なので、慌てずに周りの状況を見定めるように！

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	－	○	○	○	○	○	○	○

■移動

バネ 6%



同じ階層の部屋と部屋をワープするためのワナ。直接的なダメージは全くないが、どこに飛ばされるかはその時の運次第。このワナを踏まないと進まないこともある。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	－	○	○	○	○	○	○	○

■移動

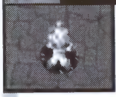
一方通行のワナ 6%

表示されている矢印の方向に1ターンに1歩移動するだけのワナ。縦・横・左・右の4種類あり、冒険中には、床一面敷き詰められた「一方通行」でさまようなんてことも。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	○	○

■移動ダメージ

落し穴 100%

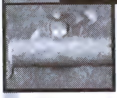


床に穴があき、上り進行では以前の階へ、下り進行では次の階へ進む。その際に5のHPダメージを受ける。ショップ内で落し穴を見つけておけばドロボウも簡単!?

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
－	○	－	○	○	－	○	－	○	－	○	○	○

■移動ダメージ

丸太のワナ 12%



進行方向右手壁より、丸太が撃ち出され、対面の壁にぶつかる位置まで吹き飛ばされる。その際のHPダメージは5。間に別キャラがいる場合はそのキャラが受けることに。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	－	○	○	○	○	○	○	○

■ステータス系

イカリのワナ 20%

ワナ師の腕輪を装備している時は自分に、通常時は部屋のモンスターに効果が表れるワナ。バットカンガルーの杖と同様に、イカリ状態になってしまう。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－

■ステータス系

回転板 20%

高速回転をした後に、混乱状態に陥る。アスカと仲間は10ターン、モンスターは20ターン経過しないと混乱状態は解くことができない。「混乱よけの腕輪」で回避は可能だ。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
－	○	○	○	○	－	○	○	○	○	○	○	○

■ダメージ

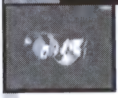
鈍足のワナ 16%

5ターンの間、頭上に憑いた物の怪の力で、鈍足状態となり2ターンに1度しか行動が取れなくなる。「すばやさ草」「倍速の杖」の効果でこの状態を脱することもできる。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	－	○	○	○	○	○	○	○

■ダメージ

眠りガス 20%

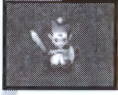


足下からムクムクと噴き出る「眠りガス」の効果で、5ターンが経過するまで何もすることができない。されるがママでひたすら耐えろ！「ねむらずの腕輪」の効果は有効。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	－	○	○	○	○	○	○	○

■その他

罠のワナ 100%



踏んだ瞬間、地面にたくさんのワナが発生。モンスターハウスならぬワナハウスに変わってしまう。こうなったら「よくみえ草」などの回避アイテムは必須!!

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	○	○

■その他

警報スイッチ 12%

制止状態、仮眠状態、睡眠状態、それから爆睡状態、同一階内にいるすべてのモンスターが目を覚まし、標的を目掛け行動を開始する！

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
○	○	○	○	○	—	○	○	○	—	○	○	○

■その他

召喚スイッチ 100%

ワナの周囲8マスに同フロアに登場するモンスター1種類が、最大で4体同時に出現する。出現時にはワナの周囲を囲むように現れるためHP残量等が少ないときは危険だ。

初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
—	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○

ダンジョン別出現ワナ一覧

ワナ名▼ ダンジョン名▶	初	上	鋼	ド	ブ	ム	カ	ギ	ク	リ	星	白	裏
落石のワナ	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■
大落石のワナ	■	■	■	■	■		■	■	■		■	■	■
地雷	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■
大型地雷	■	■	■	■	■		■	■	■		■	■	■
いかずちのワナ				■			■						■
イガイガボトボト	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■
水滴ポットン	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■
トゲのワナ		■	■	■	■		■			■		■	■
木の矢のワナ	■	■		■	■		■		■	■	■	■	■
鉄の矢のワナ	■	■					■		■	■	■	■	■
毒矢のワナ	■	■					■		■	■	■	■	■
転び石		■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■
ケロケロの雨		■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■
デロデロの湯	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■
モンスターのワナ		■	■	■	■		■	■	■		■	■	■
呪いのワナ				■			■					■	■
装備外しのワナ	■	■	■	■			■	■	■	■	■	■	■
トラバサミ	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■
バネ	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■
一方通行のワナ							■						■
落し穴		■		■	■		■		■		■	■	■
丸太のワナ	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■
イカリのワナ							■						
回転板		■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■
鈍足のワナ	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■
眠りガス	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■
罠のワナ			■				■						■
警報スイッチ	■	■	■	■	■		■	■	■	■		■	■
召喚スイッチ		■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■

風来のシレン外伝
女剣士アスカ見参!

索引

あ

アイアントド（モンスター）233
アイアントド（エレキ箱）092
アイアンヘッド（モンスター）223
アイアンヘッド（エレキ箱）086
アイアンヘッドの頭（アイテム）243
あかりの巻物（アイテム）255
アクィラ（モンスター）241
アークドラゴン（モンスター）232
アークドラゴン（エレキ箱）092
アスカ（キャラクター）010
アストラルデビル（モンスター）224
アストラルデビル（エレキ箱）087
アースニードル（モンスター）232
アースニードル（エレキ箱）091
あなぐらマムル（モンスター）237
あなぐらマムル（エレキ箱）094
あばれ馬将軍（モンスター）223
あばれ馬将軍（エレキ箱）087
天神楽ノ剣（アイテム）243
荒馬ザムライ（モンスター）223
荒馬ザムライ（エレキ箱）086

い

イアイ（モンスター）228
イアイ（エレキ箱）089
居合斬り（秘技）151
イェンロン（モンスター）238
イェンロン（エレキ箱）095
イガイガボトボト（ワナ）264
胃拡張の種（アイテム）258
いかずちの杖（アイテム）252
いかずちの巻物（アイテム）256
いかずちのワナ（ワナ）264
イカリの杖（アイテム）252
イカリのワナ（ワナ）266
十六夜の里（地名）019
胃縮小の種（アイテム）259
痛み分けの杖（アイテム）252
一時しのぎの杖（アイテム）252
一銅村（地名）186
一気食い（秘技）154
イッテツ戦車（モンスター）236
イッテツ戦車（エレキ箱）094
いっぱし忍者（モンスター）226
一方通行のワナ（ワナ）266
イヌワシ天狗（モンスター）227
イヌワシ天狗（エレキ箱）088
命の草（アイテム）259
いまカエル（モンスター）238
いまカエル（エレキ箱）095
いやしの腕輪（アイテム）249
いやすぎガッパ（モンスター）235
いやすぎガッパ（エレキ箱）093
入れ替えの杖（アイテム）252

う

受け返し（秘技）155
うけながしの腕輪（アイテム）249
うしわか丸（モンスター）223
うしわか丸（エレキ箱）086
うたうポリゴン（モンスター）239
うたうポリゴン（エレキ箱）095
馬武者（モンスター）223
馬武者（エレキ箱）086
裏当て身（秘技）152
うろこの盾（アイテム）246

え

HP回路（回路）085
エーテルデビル（モンスター）224
エーテルデビル（エレキ箱）087
エビルカンガルー（モンスター）234
エビルカンガルー（エレキ箱）093
エレーキライ（モンスター）230
エレーキライ（エレキ箱）090
炎上の巻物（アイテム）256
遠投（秘技）152
遠投の腕輪（アイテム）249

お

おうごんマムル（モンスター）230
おうごんマムル（エレキ箱）090
オオイカリの杖（アイテム）252
大型地雷（ワナ）264
大きなおにぎり（アイテム）262
おおチンタラ（モンスター）231
おおチンタラ（エレキ箱）091
大判投げ（秘技）152
大部屋の巻物（アイテム）256
弟切草（アイテム）259
落し穴（ワナ）266
オトト軍曹（モンスター）224
オトト軍曹（エレキ箱）087
オトト元帥（エレキ箱）087
オトト元帥（モンスター）224
オトト大将（エレキ箱）087
オトト大将（モンスター）224
オトト兵（モンスター）224
オトト兵（エレキ箱）087
おどるポリゴン（モンスター）239
おどるポリゴン（エレキ箱）095

オドロ（モンスター） 237
オドロ（エレキ箱） 094
おにぎり（アイテム） 262
鬼月（秘技） 152
鬼火（秘技） 153
おばけ大根（モンスター） 225
おばけ大根（エレキ箱） 087
おはらいの巻物（アイテム） 256
おまつりの盾（アイテム） 246
オヤジ戦車（モンスター） 236
オヤジ戦車（エレキ箱） 094

か

解呪（秘技） 154
会心回路（回路） 085
会心剣（秘技） 150
会心の腕輪（アイテム） 249
会心の矢（アイテム） 261
回転板（ワナ） 266
懐盗（秘技） 154
怪盗ペリカン（モンスター） 225
怪盗ペリカン（エレキ箱） 087
怪盗ペリカン２世（モンスター） 225
怪盗ペリカン２世（エレキ箱） 087
怪盗ペリカン３世（モンスター） 225
怪盗ペリカン３世（エレキ箱） 087
怪盗ペリカン４世（モンスター） 225
怪盗ペリカン４世（エレキ箱） 088
回復の杖（アイテム） 252
回復の壺（アイテム） 254
回復の剣（アイテム） 243
火炎草（アイテム） 259
火炎入道（モンスター） 225
火炎入道（エレキ箱） 088
かけだし忍者（モンスター） 226
影ぼうし（モンスター） 226
影ぼうし（エレキ箱） 088
火神（秘技） 153
火迅風魔刀（アイテム） 243
霞飯（秘技） 154
カタナ（アイテム） 243
かつおぶし（アイテム） 243
活目（秘技） 154
かなしばりの杖（アイテム） 252
兜割り（秘技） 151
かまいたちの矢（アイテム） 261
ガマグッチ（モンスター） 226
ガマグッチ（エレキ箱） 088
ガマゴン（モンスター） 226
ガマゴン（エレキ箱） 088
ガマラ（モンスター） 226
ガマラ（エレキ箱） 088
ガマラの盾（アイテム） 246
ガマラのムチ（アイテム） 243
雷無効（秘技） 155
カラス天狗（モンスター） 227
カラス天狗（エレキ箱） 088
からぶりの杖（アイテム） 252
ガルムドラゴン（モンスター） 237
ガルムドラゴン（エレキ箱） 094
皮の盾（アイテム） 246
換金の壺（アイテム） 254
岩石崩し（秘技） 153
岩石割り（秘技） 153
貫通裂波（秘技） 151

き

気合投げ（秘技） 152
ギガヘッド（モンスター） 223
ギガヘッド（エレキ箱） 086
キグニ族（モンスター） 227
キグニ族（エレキ箱） 088
キグニ族の種（アイテム） 259
気攻弾（秘技） 151
気攻裂波（秘技） 151
鍛えた木の盾（アイテム） 247
鍛えた木刀（アイテム） 243
キチゾー（キャラクター） 017
木づち（アイテム） 243
木の矢（アイテム） 261
木の矢のワナ（ワナ） 265
キハチ（キャラクター） 016
奇妙なおにぎり（アイテム） 262
鬼面武者（モンスター） 227
鬼面武者（エレキ箱） 088
吸散（秘技） 151
強化の壺（アイテム） 254
強肩（秘技） 152
巨大なおにぎり（アイテム） 262
気力の腕輪（アイテム） 249
金の剣（アイテム） 244
金の盾（アイテム） 247
銀の矢（アイテム） 261

く

クーフク（モンスター） 241
クォーターの杖（アイテム） 253
くねくね草（アイテム） 259
くねくねハニー（モンスター） 227
くねくねハニー（エレキ箱） 089
グランドカウンター（アイテム） 247
クロウ丸（モンスター） 223
クロウ丸（エレキ箱） 086
黒ぼうし（モンスター） 226
黒ぼうし（エレキ箱） 088

け

ゲイズ（モンスター） 228
ゲイズ（エレキ箱） 089
警報スイッチ（ワナ） 267
結界（秘技） 155
ゲドロ（モンスター） 237
ゲドロ（エレキ箱） 094
けものみちの杖（アイテム） 253
ケロケロの雨（ワナ） 265
ケンゴウ（モンスター） 228
ケンゴウ（エレキ箱） 089
ケンゴウのカタナ（アイテム） 244
ゲンノウ村（地名） 188

こ

鋼賀村（地名） 185
強弓（秘技） 152
剛剣マンジカブラ（アイテム） 244
交錯（秘技） 151
合成の壺（アイテム） 254
轟天雷（秘技） 151
黒雷仙女（モンスター） 241
五穀谷（地名） 186
コッパ（キャラクター） 010
コドモ戦車（モンスター） 236
コドモ戦車（エレキ箱） 094
小判投げ（秘技） 152
困った時の巻物（アイテム） 256
困った巻物（アイテム） 256
ゴムバンの盾（アイテム） 247
コヨリ（キャラクター） 017
コヨリのおにぎり（アイテム） 262
転ばぬ先の杖（アイテム） 253
転び石（ワナ） 265
根性の竹刀（アイテム） 244
こんぼう（アイテム） 244
混乱草（アイテム） 259
混乱の巻物（アイテム） 256
混乱よけの腕輪（アイテム） 249

さ

雑草（アイテム） 259
サトリの盾（アイテム） 247
サトリのつるはし（アイテム） 244
サビよけの腕輪（アイテム） 249
サンジュ（モンスター） 241
サンダーランス（モンスター） 232
サンダーランス（エレキ箱） 091
三婆砦（地名） 187

し

しあわせ回路（回路） 085
しあわせ草（アイテム） 259
しあわせの腕輪（アイテム） 249
しあわせの盾（アイテム） 247
しあわせの杖（アイテム） 253
ジェットイノシシ（モンスター） 238
ジェットイノシシ（エレキ箱） 095
しおいやん（モンスター） 228
しおいやん（エレキ箱） 089
しおかんべん（モンスター） 228
しおかんべん（エレキ箱） 089
しおやだん（モンスター） 228
しおやだん（エレキ箱） 089
識別（秘技） 154
識別の腕輪（アイテム） 250
識別の壺（アイテム） 254
識別の巻物（アイテム） 256
四股（秘技） 153
七天京（地名） 188
シハン（モンスター） 228
シハン（エレキ箱） 089
四方剣（秘技） 150
四冥の浜（地名） 186
シャーガ（モンスター） 229

シャーガ（エレキ箱）089
ジャガー王子（モンスター）229
ジャガー王子（エレキ箱）090
ジャガール王（モンスター）229
ジャガール王（エレキ箱）090
ジャガン仮面（モンスター）229
ジャガン仮面（エレキ箱）090
弱化の壺（アイテム）254
車輪のやいば（アイテム）244
獣王の盾（アイテム）247
重装の盾（アイテム）247
シューベル（モンスター）229
シューベル（エレキ箱）090
祝福の壺（アイテム）255
呪詛 155
呪縛 155
瞬足（秘技）154
春眠香（秘技）153
召喚スイッチ（ワナ）267
将軍（モンスター）227
将軍アリ（モンスター）236
将軍アリ（エレキ箱）093
将軍（エレキ箱）089
成仏回路（回路）085
成仏のカマ（アイテム）244
正面戦士の盾（アイテム）247
地雷（ワナ）264
地雷ナバリ回路（回路）085
地雷ナバリの盾（アイテム）247
しろがねマムル（モンスター）230
しろがねマムル（エレキ箱）090
深呼吸（秘技）154
神速剣（秘技）150
心頭滅却（秘技）155
ジンパチ（キャラクター）015
シンロン（モンスター）238
シンロン（エレキ箱）095

す

衰弱の枝（アイテム）244
水浸（秘技）153
すいだしの巻物（アイテム）256
水滴ポットン（ワナ）264
睡眠草（アイテム）259
水妖斬（秘技）151
スーパーゲイズ（モンスター）228
スーパーゲイズ（エレキ箱）089
スカイドラゴン（モンスター）232
スカイドラゴン（エレキ箱）092
スカルドラゴン（モンスター）237
スカルドラゴン（エレキ箱）094
すぐカエル（モンスター）238
すぐカエル（エレキ箱）095
すばやさの種（アイテム）259
スルードラゴン（モンスター）232
スルードラゴン（エレキ箱）091

せ

聖域の巻物（アイテム）256
青銅甲の盾（アイテム）247
銭投げ（秘技）152

そ

倉庫の壺（アイテム）255
装備外しのワナ（ワナ）266
底抜けの壺（アイテム）255
ソニックイノシシ（モンスター）238
ソニックイノシシ（エレキ箱）095
ソラン（モンスター）241
ゾワゾワの巻物（アイテム）256

た

体当（秘技）152
タイガーウッホ（モンスター）230
タイガーウッホ（エレキ箱）090
タイガーウホーン（モンスター）230
タイガーウホーン（エレキ箱）090
タイガーウホホ（モンスター）230
タイガーウホホ（エレキ箱）090
ダイキライ（モンスター）230
ダイキライ（エレキ箱）090
隊長アリ（モンスター）236
隊長アリ（エレキ箱）093
大店長（モンスター）240
大砲の弾（アイテム）261
大崩落（秘技）153
大落石のワナ（ワナ）264
タウロス（モンスター）231
タウロス（エレキ箱）090
高飛び（秘技）153
高とび草（アイテム）259
たかとびの腕輪（アイテム）250
たまらんガッパ（モンスター）235
たまらんガッパ（エレキ箱）093

ち

チェインヘッド（モンスター）223
チェインヘッド（エレキ箱）086
ちから回路（回路）085
ちからの腕輪（アイテム）250
ちからの種（アイテム）259
地の恵みの巻物（アイテム）256
ちゅうチンタラ（モンスター）231
ちゅうチンタラ（エレキ箱）091
超代謝（秘技）154
超不幸の種（アイテム）260
チョーキライ（モンスター）230
チョーキライ（エレキ箱）090
チンタラ（モンスター）231
チンタラ（エレキ箱）091

つ

通過の腕輪（アイテム）250
痛恨の腕輪（アイテム）250
通背剣（秘技）152
使い捨ての剣（アイテム）244
使い捨ての盾（アイテム）247
壺増大の巻物（アイテム）257
壺われずの巻物（アイテム）257
つるはし（アイテム）244

て

ティナ（モンスター）241
鉄甲の盾（アイテム）247
鉄扇（アイテム）244
鉄の矢（アイテム）261
鉄の矢のワナ（ワナ）265
デビルカンガルー（モンスター）234
デビルカンガルー（エレキ箱）093
手封じの壺（アイテム）255
デブータ（モンスター）231
デブータ（エレキ箱）091
デブータの石（アイテム）261
デブーチョ（モンスター）231
デブーチョ（エレキ箱）091
デブートン（モンスター）231
デブートン（エレキ箱）091
デロデロの湯（ワナ）265
天使の種（アイテム）260
転写の巻物（アイテム）257
店主（モンスター）240
天心法師（キャラクター）017
店長（モンスター）240
天の恵みの巻物（アイテム）257

と

洞窟マムル（モンスター）237
洞窟マムル（エレキ箱）094
透視の腕輪（アイテム）250
とうぞくの腕輪（アイテム）250
盗賊番（モンスター）240
盗賊番（エレキ箱）095
どうたぬき（アイテム）244
とうめいの杖（アイテム）253
頭領（モンスター）241
とおせんりゅう（モンスター）232
とおせんりゅう（エレキ箱）091
毒消し草（アイテム）260
特製おにぎり（アイテム）262
毒草（アイテム）260
毒抜き（秘技）154
毒の矢のワナ（ワナ）265
毒矢（アイテム）261
とげドラゴン（モンスター）232
とげドラゴン（エレキ箱）091
トゲのワナ（ワナ）264
トドの盾（アイテム）248
トド守り（秘技）154
ドドロ（モンスター）237
ドドロ（エレキ箱）094
飛ばずの巻物（アイテム）257
ドラゴン（モンスター）232

ドラゴン（エレキ箱）092
ドラゴン回路（回路）085
ドラゴンキラー（アイテム）245
ドラゴンシールド（アイテム）248
ドラゴン草（アイテム）260
ドラゴンヘッド（モンスター）232
ドラゴンヘッド（エレキ箱）091
虎だまし（秘技）153
トラバサミ（ワナ）266
ドラン（モンスター）241
ドレイン回路（回路）085
ドレインバスター（アイテム）245
ドレインよけの腕輪（アイテム）250
鈍足の杖（アイテム）253
鈍足のワナ（ワナ）266
トンネルの杖（アイテム）253
どんぶりの盾（アイテム）248

な

長巻（アイテム）245
ナシャーガ（モンスター）229
ナシャーガ（エレキ箱）089
軟投（秘技）152

に

にぎり親方（モンスター）233
にぎり親方（エレキ箱）092
にぎりへんげ（モンスター）233
にぎりへんげ（エレキ箱）092
にぎりへんげの剣（アイテム）245
にぎりみならい（モンスター）233
にぎりみならい（エレキ箱）092
にぎりもとじめ（モンスター）233
にぎりもとじめ（エレキ箱）092
二古玉村（地名）187
如意棒（アイテム）245

ぬ

ぬすっトド（モンスター）233
ぬすっトド（エレキ箱）092
ぬれた巻物（アイテム）257

ね

ねがいの腕輪（アイテム）250
値切（秘技）154
値切の腕輪（アイテム）250
猫だまし（秘技）152
根来神社（地名）184
ねだやしの巻物（アイテム）257
合歓掌（秘技）153
ねむらずの腕輪（アイテム）250
ネムリー（モンスター）241
眠りガス（ワナ）266
ねむり大根（モンスター）225
ねむり大根（エレキ箱）087

の

呪いのワナ（ワナ）265
呪いよけの腕輪（アイテム）250
ノロージョ（モンスター）233
ノロージョ（エレキ箱）092
ノロージョの姉（モンスター）233
ノロージョの姉（エレキ箱）092
ノロージョの母（モンスター）233
ノロージョの母（エレキ箱）092

は

背水の剣（アイテム）245
倍速回路（回路）085
倍速の杖（アイテム）253
ハイパーゲイズ（モンスター）228
ハイパーゲイズ（エレキ箱）089
パ王（モンスター）234
パ王（エレキ箱）093
パオパ王（モンスター）234
パオパ王ーン（モンスター）234
パオパ王（エレキ箱）093
パオパ王ーン（エレキ箱）093
はがくれ忍者（モンスター）226
爆斬剣（秘技）151
白紙の巻物（アイテム）257
バクスイの巻物（アイテム）257
ばくだんの杖（アイテム）253
爆弾無効 155
パコレプキーナ（モンスター）234
パコレプキーナ（エレキ箱）092
パコレプキン（モンスター）234
パコレプキン（エレキ箱）092
パコレプキング（モンスター）234
パコレプキング（エレキ箱）092
パコレプキンの腕輪（アイテム）250
場所替えの杖（アイテム）253
発火（秘技）153
バットカンガルー（モンスター）234
バットカンガルー（エレキ箱）093
八方剣（秘技）150
八方投げ（秘技）152
バトルカウンター（アイテム）248
バネ（ワナ）266
はね返し回路（回路）085
跳返（秘技）155
ハヤブサ天狗（モンスター）227
ハヤブサ天狗（エレキ箱）088
ハラヘラズの腕輪（アイテム）251
ハラヘリの腕輪（アイテム）251
はりつけの巻物（アイテム）257
バリバリ（キャラクター）017
番犬（モンスター）240
番犬（エレキ箱）095
はんにゃ武者（モンスター）227
はんにゃ武者（エレキ箱）089

ひ

引き上げの巻物（アイテム）257
引きよせの杖（アイテム）253
秘剣カブラステギ（アイテム）245
火種の巻物（アイテム）257
必殺剣（秘技）150
必着の腕輪（アイテム）251
必中回路（回路）085
必中剣（秘技）150
必中の剣（アイテム）245
必中の巻物（アイテム）257
一ツ目回路（回路）085
１ツ目殺し（アイテム）245
火ばしらの杖（アイテム）253
ひまガッパ（モンスター）235
ひまガッパ（エレキ箱）093
暇投げ（秘技）155
百発百中の腕輪（アイテム）251

ふ

ファイトの巻物（アイテム）257
ファントムデビル（モンスター）224
ファントムデビル（エレキ箱）087
封印の杖（アイテム）253
風魔の盾（アイテム）248
ふきとばしの杖（アイテム）254
不幸の種（アイテム）260
不幸の杖（アイテム）254
プチフェニックス（モンスター）235
プチフェニックス（エレキ箱）093
復活回路（回路）085
復活の草（アイテム）260
復帰（秘技）154
ぶっとびハンマー（アイテム）245
不動回路（回路）085
不動の盾（アイテム）248
不眠（秘技）155
プルリン（モンスター）235
プルリン（エレキ箱）093
プルン（モンスター）235
プルン（エレキ箱）093
プルンプリン（モンスター）235
プルンプリン（エレキ箱）093

へ

ヘイジ（キャラクター）016
兵隊アリ（モンスター）236
兵隊アリ（エレキ箱）093
ベルトーベン（モンスター）229
ベルトーベン（エレキ箱）090
変化の壺（アイテム）255

ほ

ボウヤー（モンスター）236
ボウヤー（エレキ箱）094
ぼうれい武者（モンスター）236
ぼうれい武者（エレキ箱）094
ボーンドラゴン（モンスター）237
ボーンドラゴン（エレキ箱）094
矛の盾（アイテム）248
星神輿ノ盾（アイテム）248
保存の壺（アイテム）255
炎よけ回路（回路）085
ポント（モンスター）241

ま

まがりの腕輪（アイテム）251
まじしおいやん（モンスター）228
まじしおいやん（エレキ箱）089
まずそうなおにぎり（アイテム）262
マタギ村（地名）184
魔法よけ回路（回路）085
マムル（モンスター）237
マムル（エレキ箱）094
まもり回路（回路）085
まもりの腕輪（アイテム）251
マリンスラッシャー（アイテム）245
丸太のワナ（ワナ）266
まわるポリゴン（モンスター）239
まわるポリゴン（エレキ箱）095

み

三日月回路（回路）085
三日月刀（アイテム）245
身かわし（秘技）155
身かわし回路（回路）085
身かわしの盾（アイテム）248
身代わりの腕輪（アイテム）251
身がわりの杖（アイテム）254
見切り（秘技）155
見切り回路（回路）085
見切りの盾（アイテム）248
水がめ（アイテム）255
水がれの巻物（アイテム）258
水蜘蛛（秘儀）153
水びたしの巻物（アイテム）258
乱れ馬王（モンスター）223
乱れ馬王（エレキ箱）087
みどりトド（モンスター）233
みどりトド（エレキ箱）092
ミドロ（モンスター）237
ミドロ（エレキ箱）094
ミナモ（キャラクター）015
ミノタウロス（モンスター）231
ミノタウロス（エレキ箱）090
ミノタウロスの斧（アイテム）245
みやびやかな盾（アイテム）248
ミラージュデビル（モンスター）224
ミラージュデビル（エレキ箱）087

む

ムーロン（モンスター）238
ムーロン（エレキ箱）094
無敵（秘技）155
無敵草（アイテム）260
六明の集落（地名）187

め

メイオウラン（モンスター）241
メガタウロス（モンスター）231
メガタウロス（エレキ箱）091
めぐすり草（アイテム）260
メッキの巻物（アイテム）258
目潰（秘技）155
めまわし大根（モンスター）225
めまわし大根（エレキ箱）087
メンベルス（モンスター）229
メンベルス（エレキ箱）090

も

モーニングスター（アイテム）246
目激（秘技）151
持ち帰りの巻物（アイテム）258
物忘れの草（アイテム）260
モンスターのワナ（ワナ）265
モンスターハウスの巻物（アイテム）258

や

八神楽の森（地名）019
焼きおにぎり（アイテム）262
薬草（アイテム）260
やまびこ回路（回路）085
やまびこの盾（アイテム）248
闇ぼうし（モンスター）226
闇ぼうし（エレキ箱）088
ヤリ（アイテム）246
やりすごしの壺（アイテム）255

よ

妖怪村（地名）185
妖刀かまいたち（アイテム）246
よくきき草（アイテム）260
よくみえの腕輪（アイテム）251
ヨシツネ丸（モンスター）223
ヨシツネ丸（エレキ箱）086
よせカエル（モンスター）238
よせカエル（エレキ箱）095
黄泉送り（秘技）151
黄泉路街道（地名）188
黄泉巫女神ノ盾（アイテム）248
黄泉水底ノ鎖（アイテム）246

ら

雷神剣（秘技）151
ラグーン（モンスター）241
落石のワナ（ワナ）264
落石の巻物（アイテム）258
ラシャーガ（モンスター）229
ラシャーガ（エレキ箱）089
ラセン風魔の盾（アイテム）249
乱舞（秘技）154

り

龍斬り（秘技）151
龍神剣（アイテム）246

ろ

ロケットイノシシ（モンスター）238
ロケットイノシシ（エレキ箱）095

わ

ワナけしの巻物（アイテム）258
ワナ師の腕輪（アイテム）251
ワナの巻物（アイテム）258
罠のワナ（ワナ）267
罠外し（秘技）153
わらうポリゴン（モンスター）239
わらうポリゴン（エレキ箱）095

ん

ンドゥバ（モンスター）239
ンドゥバ（エレキ箱）095

第四章 チュンソフト インフォメーション篇 —— 273

BOOKS

チュンソフトのゲームをプレイするなら、ぜひぜひお供にどうぞ。どこよりも詳しく、徹底的に紹介している公式ガイドブックから、読者の投稿の賜物・ファンブック、オリジナルのシール図鑑やポストカードブックなどラインナップも充実。

不思議のダンジョンシリーズ

トルネコの大冒険3
公式パーフェクトガイド 上巻〔迷宮踏破編〕

エンディング後も含めた「トルネコの大冒険3」全ダンジョンを徹底攻略した1冊。200種以上に及ぶアイテムリスト・180種のモンスターリストも完璧にフォロー。ユーザーをクリアへと導く、冒険の必携の書だ。

●A5判●336ページ●本体価格:1,200円(税別)

トルネコの大冒険3
公式パーフェクトガイド 下巻〔超究解析編〕

膨大な数に及ぶテクニック集と、詳細な解説付きのモンスター＆アイテムリスト、冒険に役立つ2大要素を集約した1冊。また、冒険の履歴コンプリートや小さなメダル情報など、やり込み情報も満載な大満足の1冊。

●A5判●400ページ●本体価格：1,400円(税別)

サウンドノベルシリーズ

かまいたちの夜2～監獄島のわらべ唄～
公式ファンブック

参加クリエーターのロングインタビューを筆頭に、設定資料や攻略情報、オリジナルコミック等を掲載した、充実のファンブック！

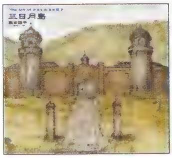
●A5判●176ページ
●本体価格:1,000円(税別)

かまいたちの夜2 オリジナルノベルズ
三日月島奇譚

ゲーム脚本を担当した我孫子武丸、田中啓文、牧野修の3氏が贈るオリジナル・コラボレート小説。ゲームにはない新たな恐怖がここに。

●A5判●208ページ
●本体価格:1,200円(税別)

The Art of かまいたちの夜2
三日月島



美術監督・種田陽平氏の設定画を完全公開。SPインタビューも。

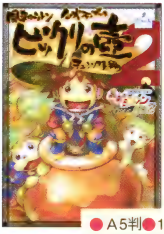
●B5判●96ページ
●本体価格:2,500円(税別)

トルネコの大冒険2 アドバンス
公式パーフェクトガイド

GBA版の「トルネコ2」を旅立ちからエンディング、隠しダンジョンまでのすべてを紹介、全データ付きで完全攻略した冒険必携の書。

●A5判●224ページ
●本体価格:1,200円(税別)

風来のシレン　公式ファンブック
ビックリの壺2



シレンファン待望の究極のファンブック第2弾。お馴染みの投稿「散り様」から眞鍋かをり、ピエール瀧ほか豪華ゲストトークも満載。

●A5判●160ページ
●本体価格：780円（税別）

風来のシレンGB2
公式ガイドブック

隠しダンジョンのひとつ「トンファンの穴」までの冒険前半を徹底紹介した1冊。㊙テクも満載だぞ。

●A5判●192ページ
●本体価格:1,000円(税別)

風来のシレン2
公式パーフェクトガイド

鬼ヶ島後半以降もまだまだ続く、シレンの冒険を徹底的にサポートした1冊。

●A5判●240ページ
●本体価格:1,300円(税別)

風来のシレン2　公式ファンブック
ビックリの壺

全シレンファン必携の書、それが「ビックリの壺」だ。伊集院光ほか豪華ゲスト陣トークから初期設定資料集のお蔵出しなど、内容超充実!

●A5判●160ページ
●本体価格:780円(税別)

風来のシレンGB2
もののけ手帳

「シレンGB2」に登場するモンスターがシールになった! モンスターを見つけたらシールを貼って手帳を完成させよう!

●A6判●シール209枚入
●本体価格:580円(税別)

風来のシレン2
公式ガイドブック

シレンがナタネ村に着いてから、鬼ヶ島に挑戦するまでを完全サポート。ココでしか分からない情報も盛りだくさん!

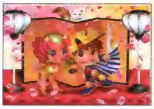
●A5判●224ページ
●本体価格:1,200円(税別)

風来のシレン2
ひみつの巻物

風来のシレンビギナーから、マスターまで楽しめる「風来のシレン2」のバラエティブック。他では読めない情報が満載だぞ!

●A5判●96ページ
●本体価格:750円(税別)

風来のシレン2
ポストカードブック



●本体価格：800円（税別）

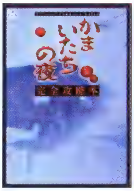
CGキャラを使ったオリジナル画像ポストカード集。

風来のシレン2
モンスターシール大図鑑

「風来のシレン2」のモンスター達がシールになった!

●本体価格：900円（税別）

かまいたちの夜
完全攻略本



8年の時を経て初の完全攻略本。PS、GBA、PC、SFCなどの全機種に対応。ファン向けのお楽しみ企画も満載。

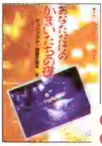
●A5判●208ページ
●本体価格:1,000円(税別)

かまいたちの夜
公式ファンブック

ゲーム未発表の書き下ろし小説が目玉の1冊。

●B6判●184ページ
●本体価格:1,000円(税別)

あなただけのかまいたちの夜



'95年に募集したコンテスト入賞作を掲載。

●A5判●328ページ
●本体価格:680円(税別)

弟切草　蘇生篇
公式ガイドブック

攻略情報や解説集など、濃いめの情報を集約。

●A5判●144ページ
●本体価格:1,000円(税別)

街　公式ガイドブック
ZAP'S　増補版

8人の行動をコンプリートした完全攻略本。

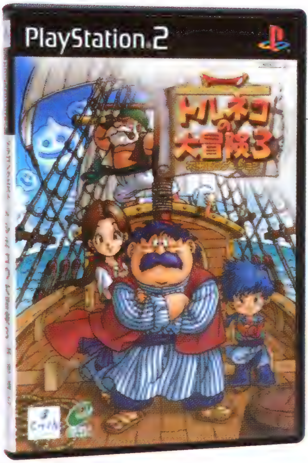
●B5判●192ページ
●本体価格:1,600円(税別)

●CHUN SOFT INFORMATION●

GAMES

チュンソフトより絶賛発売中のゲームを一挙に紹介。他のゲームにはない独創性と、プレイヤーを最後まで飽きさせない中毒性が売りの「不思議のダンジョン」と「サウンドノベル」。珠玉の2大シリーズがずらりと勢揃いだ。

不思議のダンジョンシリーズ



ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険3 ～不思議のダンジョン～

トルネコシリーズの最新作。今回も180種にも及ぶ「ドラクエ」モンスターたちや、200種以上のアイテムが登場。さらに、シリーズ初の3D化に加え、地上マップの移動や、冒険をサポートしてくれる仲間も。ポポロの冒険、モンスターの育成＆バトルなど新システムも満載。

●プレイステーション2 ●6,800円（税別）

ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険2アドバンス ～不思議のダンジョン～

数々のバランス調整を行い、PS版より新たに生まれ変わった本作。国中を襲うモンスターの謎を解明するため、商人トルネコが再び立ち上がった。裏ダンジョンを含む全13ダンジョンとPS版と遜色ないボリュームを搭載した1作となった。

●ゲームボーイアドバンス専用
●5,980円（税別）

ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

●プレイステーション
●6,800円（税別）

『トルネコの大冒険』の2作目。前作から半年後、国中がモンスターの出現で大混乱に。その原因をさぐるべく、トルネコの冒険が再び始まる!

不思議のダンジョン

風来のシレンGB2 ～砂漠の魔城～

携帯ゲームであることを忘れさせてくれるほどの高グラフィックで登場。凛々しい青年となったシレンが主人公。砂漠にそびえ立つ魔城を舞台に、壮絶な冒険を繰り広げていくぞ。また、アイテム交換や、ダンジョン内で倒れた風来人の救助を行なうなど、シリーズ初の通信システムを搭載し、新たな楽しみを提供している。SFC版「風来のシレン」でおなじみのキャラにも会えるのが嬉しい！

●ゲームボーイカラー（アドバンス対応）
●4,500円（税別）

不思議のダンジョン

風来のシレン2 ～鬼襲来！ シレン城！～

シリーズ初のN64作品で、アスカのデビュー作！ 子供時代のシレンがふと立ち寄ったナタネ村の危機を救うための鬼との戦い、そして城を構築するという新システムが楽しい1作。

●Nintendo64
●6,800円（税別）

サウンドノベルシリーズ

かまいたちの夜2 ～監獄島のわらべ唄～

8年ぶりの衝撃の続編。舞台は絶海の孤島“三日月島”。お馴染みの透や真理、美樹本などのキャラクターに加え、強烈な新キャラが登場。奇妙な伝承、忍び寄る恐怖、血なま臭い事件が再び始まる。シナリオは我孫子武丸＋田中啓文＋牧野修の共同執筆。

●プレイステーション2●6,800円（税別）

かまいたちの夜～アドバンス～

SFC版と同様のシナリオに、PS＜特別篇＞版で好評を博したフローチャート機能を搭載した1作。音声、画質の高さは抜群で、忍び寄る恐怖に、いつでもどこでも、時と場所を選ばずに恐怖に震えることができる。

●ゲームボーイアドバンス専用
●4,800円（税別）

サウンドノベル・エボリューション1
弟切草　蘇生篇

やりごたえ抜群のマルチエンディングシステムが好評のサウンドノベルシリーズの出発点。'92年に発売され17回もの再販を繰り返したSFC版のクオリティを向上させ、違う視点からも楽しめる「ZAPPING」システムを追加したものが本作。山奥にひっそりと佇む古びた洋館で起こる不思議な出来事。若い男女はこの洋館から抜け出すせるのか……!!

●プレイステーション・ザ・ベスト
●2，800円（税別）

サウンドノベル・エボリューション2
かまいたちの夜　特別編

「かまいたちの夜2」の前章。'94年に発売されたサウンドのベルシリーズの第2弾で、なんとすでに累計売上125万本を突破させた大ヒット作品だ。ミステリー界の奇才・我孫子武丸を企画、脚本に起用、本格派のミステリー作品へと仕上がった。舞台は雪深いペンション、そこで起こる不可解な連続殺人、あなたは生き残ることができるだろうか!!

●プレイステーション・ザ・ベスト
●2，800円（税別）

PS one Books

あの名作が超リーズナブルになって復活!!

ユーザーの皆様からの熱烈なリクエストに応えて『PS one Books』になった。音と実写映像による「街」は、8人の主人公の5日間の物語。あなたは交錯するストーリーを読み進め、全員をハッピーエンドに導くことが出来るか？

●プレイステーション
●2，800円（税別）

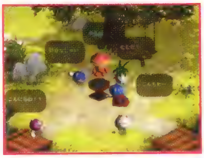
PC

ワンクリックコンテンツショップでダウンロード販売されている「風来のシレン～月影村の怪物～インターネット版」が遂にパッケージ化されたぞ！

インターネット版だけのオリジナルコミュニケーションツール

ユーザー同士が自分のキャラクターとインターネットを介して、「楽しみながら情報を受け取る」ことを実現した、エンタテイメント型コミュニケーションツールが「もののけ広場～風来のシレン・コミュニティードア～」。キャラクターを育てたり、他の人と知識を交換するなど、思い思いに楽しめるのだ。

もののけ広場～風来のシレン・コミュニティードア～



⬅育てたキャラでみんなとチャットを楽しむこともできる。

⬅集めたシレンゆかりのカードで、対戦だ!!

SPEC
●動作環境：Windows98,2000,Me,XP対応
●発売日：好評発売中
●価格：オープン価格
●発売元：株式会社チュンソフト

オリジナルダンジョンに挑戦せよ！

週替わりダンジョン“今週の穴”

インターネット上ではなんと毎週オリジナルダンジョンをダウンロードできる。モンスターやアイテムはもちろん、ダンジョン毎に持ち込み可能アイテムや、階層などルールが決まっており、毎回違った面白さを味わえる。我こそは！ という人には是非チャレンジして欲しい!!

●迷宮狂騒曲

レベルが上がってもHP5で進む巨大な迷路 キミは生き残れるか!?

●歩測大全

自分の記憶だけが頼りの、MAPなしの広大なダンジョン。

●チキンレンジャー

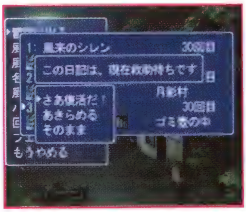
敵から逃げて逃げて逃げまくり、経験値の少なさを競おう。

ネットにハマる面白要素も満載！

インターネット番付

全国のユーザーとダンジョンクリアのスコアを競うことができる。ランキング上位に入ってレアアイテムをゲット！

風来救助隊



ダンジョンで力尽きたプレイヤーを助けに行けるシステム。救助できたらポイントを加算。貯めるとご褒美をもらえる。

デスクトップカレンダー

ここでしか手に入らないオリジナルカレンダーをダウンロードできる。書き下ろしイラストも満載で見ごたえアリ！

風来のシレン公式ファンブック

ビックリの壺3 お便り大募集!

シレンファンによるシレンファンのための、シレンファンブック「ビックリの壺3」がいよいよ発売になる! 今回はWindows版アスカのネタも大募集!DC版も引き続き募集中だ!

その1 ● 「風来のシレンシリーズ」散り様大募集!

お馴染みシレンファンの熱い魂の叫びのコーナーで紹介する散り様を大募集中。最新作はもちろん、過去のシレンシリーズでの見事な倒されっぷりをご披露くだされ。

その2 ● 4コマ漫画&4コマ漫画原作大募集!

漫画のアイデアはあるのに絵が描けない! という人に朗報!今回はいつもの4コマ漫画の募集に加え、漫画のネタも募集中。たくさんの面白ネタを待ってるよ。

その3 ● オールジャンルやり込みネタ大募集!

これまでのシレンシリーズで成し遂げた、すごいやりこみネタを自慢しよう。ビデオや写真があればなおGOOD。最優秀プレイヤーには豪華賞品を進呈!

その4 ● その他、小ネタも大募集!

上記項目以外にも面白ネタならなんでもOK。「オレが考えたオリジナルモンスター」「シレンコスプレ」など笑えるネタを待っているぞ。

お便りの宛先はこちら!

官製ハガキ又は封筒に応募コーナー名、住所、電話番号、名前(ペンネームの場合はその旨記載)、年齢、職業を明記の上以下宛先までお送りください。

〒160-0022
東京都新宿区新宿6-24-20
シグマ東新宿ビル10F
チュンソフト出版部
「ビックリの壺(コーナー名)」
係りまで。

詳しくは…
windows版(女剣士アスカ公式サイト)
http://asuka.shiren.jp/
DC版(チュンソフトHP)
http://www.chunsoft.co.jp/
までアクセスして下さい

〆切は2003年1月31日

2003年夏発売予定

サウンドノベル・アンソロジー

『あなただけのかまいたちの夜2』

「かまいたちの夜2」で募集したオリジナルストーリーの入選作をまとめた「あなただけのかまいたちの夜2」を製作中! 今度はどんなシナリオが読めるのか、今から楽しみだ!!

2003年 春発売予定 価格未定

「かまいたちの夜2～監獄島のわらべ唄～」のシナリオを基にしたオリジナルストーリーを募集し、脚本の3人の作家陣と中村光一をはじめとしたチュンソフトスタッフによる厳正な審査で、見事入選した作品をまとめた「あなただけのかまいたちの夜2」を発行。

新着情報は随時かまいたちの夜2プレミアムサイトにて公開!!

http://premium.kama2.jp

選考者
(敬称略)

我孫子武丸、田中啓文、牧野修、中村光一、麻野一哉、落合信也

風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参! for Windows 公式パーフェクトガイド 奥義の書

●**企画・構成**
中西一彦　平田政憲
斉藤睦志（Brain Navi）

●**編集・原稿**
鈴木純子　田中淳人（Brain Navi）
高橋宏晃　大川直人　河合桃子　山科彩　党彩野加　瀧川研二（Brain Navi）
望月利憲　坂尾武史　坂田茂

●**アートディレクション**
田中由美

●**カバーデザイン**
菅澤友子

●**DTPオペレーション**
菅澤友子　遠藤久美子　黒田直子（Zeal Works）
田村誠（Brain Navi）

●**編集協力**
山田信哉　飯塚大介

●**カバーイラスト**
長谷川薫

●**本文イラスト**
池田奈緒

●**漫画**
薫衣螢雪

2002年12月20日　初版第１刷発行

発行人　中村光一
発行所　株式会社チュンソフト
〒160-0022
東京都新宿区新宿6-24-20　シグマ東新宿ビル10階

印刷所
凸版印刷株式会社

© チュンソフト／すぎやまこういち　© SEGA,2002

Printed in Japan
ISBN：4-924978-32-9 C0076

●乱丁本、落丁本などの不良品は、お取り替えいたします。
●本書の内容を無断で複写（コピー）・複製・転載することを禁じます。

本の注文や販売に関するお問合せ

●**出版営業部**
TEL ● 03（5272）1741
FAX ● 03（5272）1742
※書店専用の営業回線になります。

本書に関する御質問

●**チュンソフト質問ダイヤル**
03-5272-5155で承ります。
★月曜日～金曜日（祝祭日除く）13：00～17：00
※ゲーム内容に関するお問い合わせには、一切お答えできませんので御了承ください。

また、チュンソフトのホームページも御覧ください。
▼アドレス
www.chunsoft.co.jp

ミナモ見参!? その弐

CHUN SOFT

チュンソフト関連本

**トルネコの大冒険3
公式パーフェクトガイド
上巻〔迷宮踏破編〕**

- ○A5判
- ○336ページ
- ○本体1,200円(税別)

**トルネコの大冒険3
公式パーフェクトガイド
下巻〔超究解析編〕**

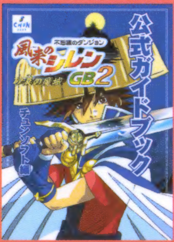
- ○A5判
- ○400ページ
- ○本体1,400円(税別)

**トルネコの大冒険2 アドバンス
公式パーフェクトガイド**

- ○A5判
- ○224ページ
- ○本体1,200円(税別)

**風来のシレン
公式ファンブック
ビックリの壺2**

- ○A5判
- ○160ページ
- ○本体780円(税別)



**風来のシレンGB2
公式ガイドブック**

- ○A5判
- ○208ページ
- ○本体1,000円(税別)

ISBN4-924978-32-9

C0076 ¥1800E

9784924978324

定価：本体1,800円（税別）

1920076018008

CHUN SOFT

不思議のダンジョン
風来のシレン外伝
女剣士アスカ見参！
for Windows
公式パーフェクトガイド
奥義の書
CHUN SOFT
チュンソフト編

不思議のダンジョン
風来のシレン外伝
女剣士アスカ見参！ for Windows
公式パーフェクトガイド
奥義の書
CHUN SOFT
チュンソフト編